Podpowiedzi do: System Shock 2 · Drakan · Tiberian Sun · Shadow Man

CD-ACTION
Nr 11/99 (22)
Listopad
1999
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Solucje:

- Shadow Man
- Command & Conquer: Tiberian Sun
- System Shock 2
- Unreal: Return to Na-pali
- Might and Magic VII
- Drakan

Poradniki:

- Poradnik Hackera
- Wytrychy
- Budka Suflera
- Tipsy

Silver Shark
ISSN 1429-964X
11
9 771429 964907

Ciemno wszędzie...

Tak się jakoś w czasopismach przyjęło, że na ich początku wstępniak musi być... A skoro musi, to i jest - tyle, że czasami ciężko jest go zacząć. Listopad to w końcu miesiąc niezbyt ciekawy: szkoła zaczęła się już dawno, do ferii daleko, świąt ani dłuższych, ani przyjemnych nie ma... Słowem - nuda. W dodatku jeszcze ta pogoda i szybkie zapadanie zmierzchu... Na szczęście w obecnych czasach nie jest to tak do końca prawdą, bo dzięki komputerom nudzić się, nawet w takich warunkach, nie sposób! Po tym mimo wszystko optymistycznym wstępnie pora przejść do standardowego już opisu kolejnych zmian. Na pierwszy ogień idzie dział instrukcji, którego, jak już pewnie zauważyliście, w tym numerze nie ma. Ale jego brak nie oznacza, że z niego w ogóle zrezygnowaliśmy! Po prostu w CD Action opublikowana została pełna wersja programu do robienia muzyki, a nie jest to tematyka, jaką się zajmujemy i jego instrukcja nie bardzo by tu pasowała.

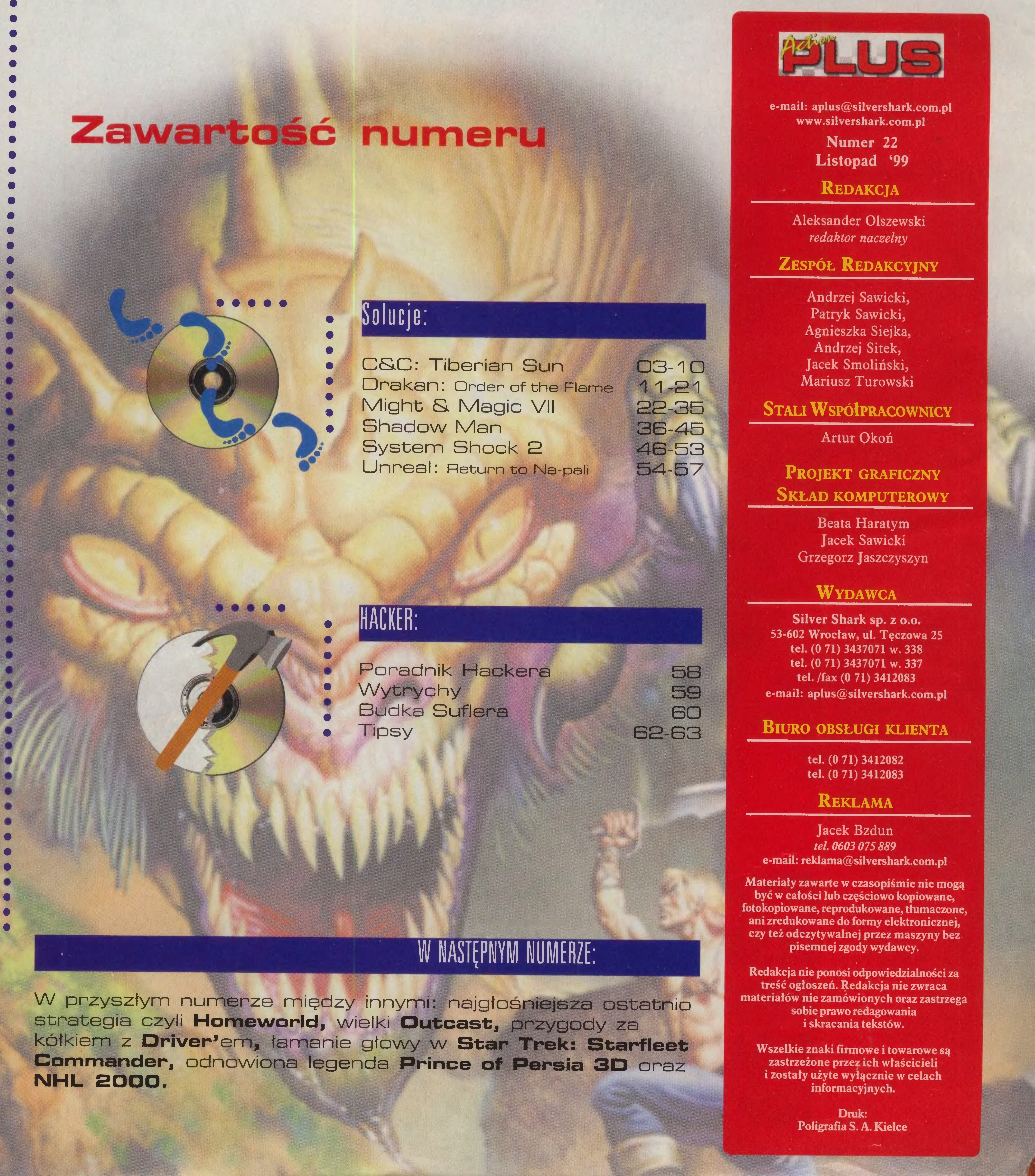
Nieco podobnie ma się sprawa z poradnikami. Ich brak jest jak najbardziej chwilowy: z waszych listów i wyników ankiety wynika bowiem jednoznacznie, iż wolicie pełne solucje, a że tak się szczęśliwie złożyło iż udało się nam ich zdobyć na cały numer - cały numer nimi wypełniliśmy. Zresztą i zwolennicy poradników powinni być z nich zadowoleni, bo część z nich zaczyna się poradami ogólnymi, które bardziej ambitnym do ukończenia gier powinny w zupełności wystarczyć.

Po wyjaśnieniu zmian głównych chciałbym jeszcze na koniec wspomnieć o ostatniej z nich. Otóż można już obecnie uzyskać jak najbardziej oficjalnie status stałego współpracownika! Na razie mamy tylko jednego - Artura Okonia - ale za to jakiego! Zresztą w tym numerze znajdziecie aż dwa jego teksty, w tym wielkie opracowanie do Might and Magic VII, więc możecie się o jego klasie przekonać osobiście. Przy okazji są one również niezłym wyznacznikiem wymagań, jakie każdy przyszły współpracownik będzie musiał spełnić - nie jest to łatwe, ale chyba warto?

Naczelny (ssak? :))

ps. Tim twierdzi, że za rok znowu bedą wakacje . Chyba ma racje :)

pps. Znowu ktoś mi się tu dopisuje...



Zawartość numeru

Solucje:

C&C: Tiberian Sun 03-10
Drakan: Order of the Flame 11-21
Might & Magic VII 22-35
Shadow Man 36-45
System Shock 2 46-53
Unreal: Return to Na-pali 54-57

HACKER:

Poradnik Hackera 58
Wytrychy 59
Budka Suflera 60
Tipsy 62-63

W NASTĘPNYM NUMERZE:

W przyszłym numerze między innymi: najgłośniejsza ostatnio strategia czyli **Homeworld,** wielki **Outcast,** przygody za kółkiem z **Driver'**em, łamanie głowy w **Star Trek: Starfleet Commander,** odnowiona legenda **Prince of Persia 3D** oraz **NHL 2000.**

Action PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 22
Listopad '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

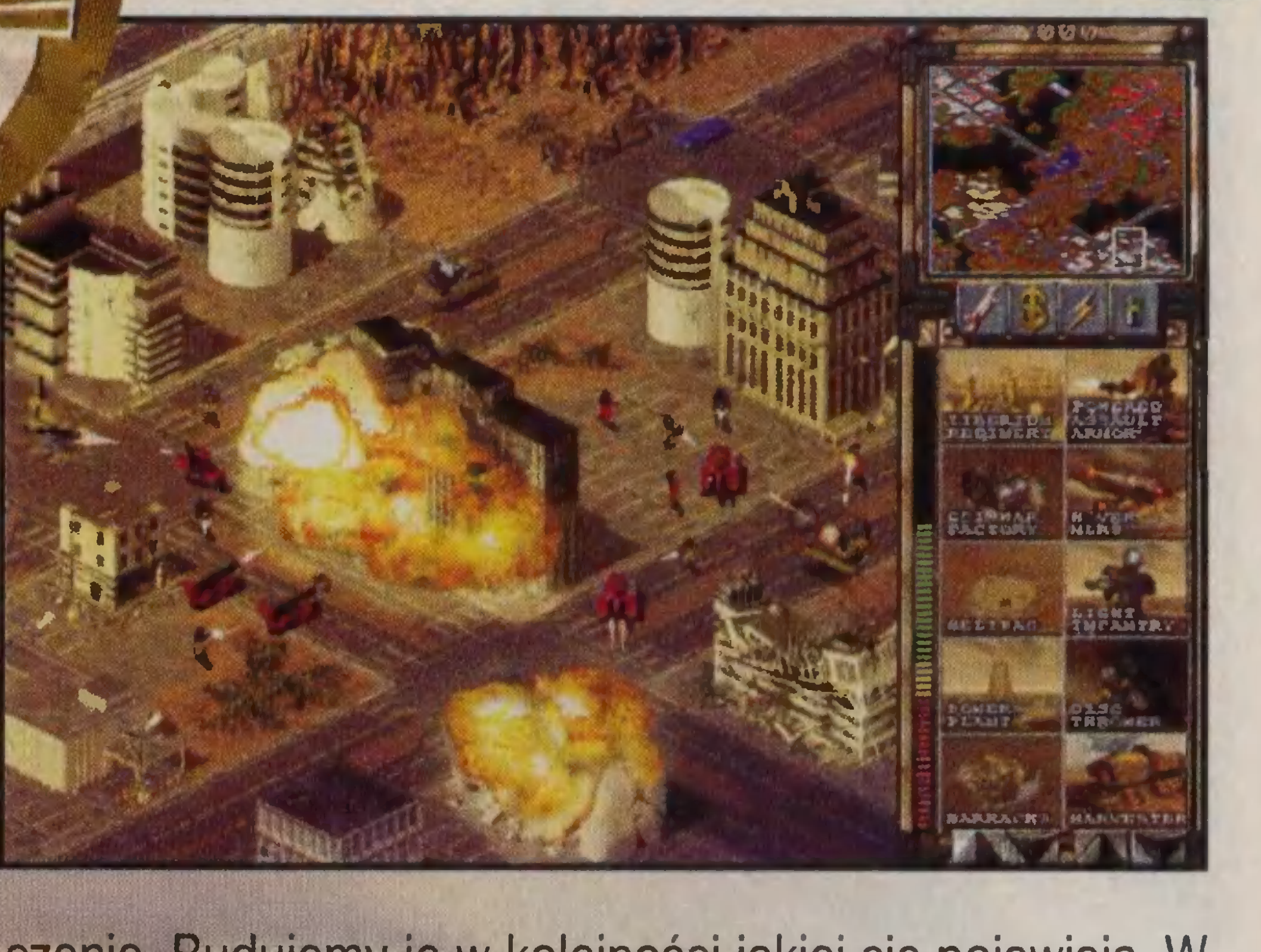
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: Westwood
platforma: PC

Tiberian Sun



Po sukcesie, jaki odniosły gry Command & Conquer i Command & Conquer: Rad Alert było pewne, że niedługo zobaczymy kolejną część z tej serii. Przyszło nam na nią długo czekać, lecz w końcu jest: panie i panowie oto przed nami Tiberian Sun !!!

Start

Mimo iż sama gra miała wprowadzić gry RTS (real time strategy - strategie czasu rzeczywistego) w dwudziesty pierwszy wiek, to jednak nie odnalazłem w niej niczego szczególnie nowatorskiego. Powiem więcej to już wszystko było. Po raz kolejny widzę, że plotki przerosły samą grę. Tak więc, jeśli oczekujecie czegoś naprawdę super, czegoś co ukoronuje mijające tysiąclecie, to srodze się zawiedziecie. No ale otrzymacie w sumie niezłą i ciekawą grę..... Koniec wybrzydzania, czas zabrać się do pracy. Jak już wcześniej pisałem nie wiele się zmieniło. Ci, którzy grali we wcześniejsze gry z serii z pewnością nie będą mieli żadnych problemów z opanowaniem interfejsu sterowania. Jednak dla tych, którzy od tej gry zaczynają swoją przygodę z grami RTS, wyjaśnię kilka podstawowych kwestii. Najważniejszą komendą, wydawaną z klawiatury, jest dzielenie naszej armii na oddziały. Zaznaczamy wybraną liczbę jednostek za pomocą myszy, teraz wystarczy wcisnąć CTRL + wybrany przez nas numer (od 1 do 0). Od tej pory nasz oddział będzie się sam automatycznie zaznaczał, gdy tylko wciśniemy podporządkowaną mu cyfrę. Znacznie ułatwi to prowadzenie ataków, sprawi iż nie będą one chaotyczne. Dodatkowo wciśnięcie ALT + numer, jaki podporządkowaliśmy naszemu oddziałowi, przenosi nas w miejsce, gdzie wybrany oddział się znajduje. Ciekawe jest, iż możemy w ten sam sposób postępować z naszymi budynkami. Proponuje podporządkować im numery duże (np. od 7 do 0), a naszym jednostkom numery małe (od 1 do 6). Przy grupowaniu jednostek na oddziały należy zwrócić uwagę, aby były one tego samego typu (np. dzielimy naszą armię na trzy oddziały. W skład pierwszego (CTRL + 1) wchodzi lekka piechota, w skład drugiego (CTRL + 2) roboty Wolverine i w skład trzeciego (CTRL + 3) roboty Tytan). Ma to ogromne zalety: np. jeśli na drodze naszej armii stanie działko laserowe, to wciskamy 3 i atakujemy je z dystansu Tytanami, jeśli natomiast zaatakuje nas piechota, to wciskamy 1 lub 2, a Tytanów zostawiamy w spokoju). No i tu wyszło na jaw ciekawe zagadnienie - różnorodność wojsk i ich skuteczność przeciwko określonym wojskom. Jednostki rażące rakietami (np. Tytani) są wręcz bezbronne przeciwko piechocie przeciwnika (co jedynie mogą ją rozdeptać). Za to są zabójczo skuteczni w niszczeniu pojazdów i budynków wroga. Trzeba zwracać szczególną uwagę na ten fakt. Grupowanie jednostek bardzo nam tu pomoże. Dodatkowo zachęcam do zapoznania się z resztą skrótów klawiszowych, są one dość pomocne, i zwiększą dynamizm rozgrywki (wszystkich zainteresowanych odsyłam do opcji gry, gdzie bez problemu powinniście odnaleźć listę wszystkich dostępnych w grze skrótów). Kolejną bardzo ważną kwestią, mającą ogromny wpływ na nasz sukces (no bo przecież wszyscy chcemy pomyślnie zakończyć naszą zabawę), jest nasza baza, a w zasadzie sposób w jaki ją rozbudowujemy. Trzeba trzymać się zasady - pieniądze ponad wszystko! Zaczynamy od wybudowania elektrowni (w razie potrzeby staramy się stawiać nowe) i Tiberian Factory. To ten budynek jest "ojcem" naszego sukcesu. To właśnie dzięki niemu zyskamy stały dopływ gotówki, którą będziemy mogli zainwestować w inne budynki, jednostki. Oczywiście im więcej mamy Tiberian Factory, tym szybszy dopływ gotówki (no, w sumie to nie do końca, w późniejszej fazie gry wystarczy wybudować War Factory i produkować Harvestery). Zawsze musimy mieć przynajmniej dwie Tiberian Factory i przynajmniej 4-5 Żniwiarek. Dzięki temu będziemy mogli się dynamicznie rozwijać. Wspomnę tu jeszcze, że jedna pełna Żniwiarka powiększa nasz budżet o 700 kredytów. Kolejną ważną sprawą jest odpowiednie zabezpieczenie naszej bazy. Musimy to zrobić w miarę szybko i skutecznie, przeciwnik nie ma prawa wyrządzić nam jakiejkolwiek krzywdy. Działka Vulcan, RGB, SAM powinny stanowić podstawowe wyposażenie naszej bazy. Co jakiś czas sprawdzajmy, w jakim stanie się one znajdują i w miarę potrzeb reperujmy. Dodatkowo możemy otoczyć naszą bazę szczelnym murem, a później nawet polami siłowymi. W ten sposób przeciwnik będzie bił głową niczym w mur, tracił jednostki, a my pozostaniemy niewzruszeni. Trzeba również pamiętać, że wyprodukowanie kilku jednostek kosztuje o wiele więcej niż naprawa działka. Dopiero gdy mamy stały dopływ gotówki, nasza baza jest dobrze zabezpieczona, przechodzimy do budowy pozostałych budynków. Bardzo ważne jest wybudowanie Stacji Radarowej, uzyskamy dokładny wgląd na polę bitwy, będziemy mogli błyskawicznie przemieszczać się po mapie. No i nie grożą nam jakieś nieoczekiwane ataki wroga (od razu zobaczymy na mapie wrogie jednostki). Reszta budynków nie ma już tak wielkiego znaczenie. Budujemy je w kolejności jakiej się pojawiają. W momencie, gdy skończymy rozbudowywać naszą bazę, przechodzimy do tworzenia armii, która będzie w stanie zniszczyć wroga. Nie polecam się spieszyć (no chyba, że w misjach, w których mamy ściśle określony czas na wykonanie zadania). Powoli produkujemy odpowiednią liczbę jednostek, różnych typów, grupujemy ją na oddziały. Jednak zanim zaatakujemy, wysyłamy kilka szybkich jednostek (np. piechota, roboty Wolverine lub samochody) jako zwiadowców. Staramy się nimi odkryć jak najwięcej mapy. Gdy zlokalizujemy bazę przeciwnika, to staramy się obejść ją dokoła, odkryć cała mapę w jej sąsiedztwie. Teraz możemy wybrać kierunek, z którego będziemy atakować. Oczywiście baza wroga musi być w tym miejscu jak najgorzej chroniona, najlepiej atakować jest ją od tyłu (jednak ze względów geograficznych często jest ona umieszczana w rogu mapy). Dopiero teraz przystępujemy do ataku. W pierwszej linii powinny iść jednostki, które mogą razić na dużą odległość (aby mogły bezstresowo zniszczyć działka przeciwnika). Tuż za nimi lub po bokach idą jednostki skuteczne w walce z piechotą (będą potrzebne, gdy dojdzie do spięcia, by chronić jednostki rakietowe). Zawsze zaczynamy od zniszczenia działek, w których zasięgu się znajdujemy. Później eliminujemy większość obrońców, którzy nas atakują i poruszamy się w głąb bazy. Niszczymy kolejne działka i kolejnych obrońców. Posuwamy się do przodu, aż do momentu, gdy napotkamy na któryś z kluczowych budynków wroga (a są nimi Barracks, War Factory i Construction Yard). Należy je jak najszybciej zniszczyć (uniemożliwiając tym samym naszemu nieprzyjacielowi budowę nowych budynków i produkcję Jednostek). Później spokojnie pozbywamy się resztki obrońców, niszczymy pozostałe działka. Dodatkowo możemy zniszczyć wcześniej Tiberian Factory i Silosy (pozbawi to wroga rezerw gotówki i uniemożliwi mu reperacje budynków). W tym momencie już na 100% wygraliśmy. Powoli niszczymy resztę budynków przeciwnika. W wielu misjach mamy za zadanie zniszczyć dokładnie całą bazę i wszystkie jednostki wroga. Należy to robić dokładnie, musimy zniszczyć nawet pozostałości po laserowym polu ochronnym, bramy i inne fortyfikacje (wyłączając mury). Trochę to psuje nam zabawę (no bo przecież są to nudne formalności). Szkoda, że panowie z Westwood nie rozwiązali tego w jakiś inny sposób (np. należało, by zniszczyć określone budynki lub po prostu wszystkie jednostki). Często się zdarza, że czas trwania misji przedłuży się o kilkadziesiąt minut, bo gdzieś tam na mapie ukryła się jakaś jednostka wroga. Dodatkowo poświecę kilka linijek na temat misji zręcznościowych. Występuje ich dość dużo, niekiedy są wstępem do głównej części misji. Dysponujemy w nich ściśle określoną liczbą jednostek, nie możemy produkować ich więcej. Tylko od umiejętności naszego dowodzenia zależy, czy zakończymy misję sukcesem. Po pierwsze należy je mądrze pogrupować na dość małe grupy (mniejszymi grupkami łatwiej do-

FAKE SCREENSHOT
FAKE SCREENSHOT
FAKE SCREENSHOT

wodzić). Należy dokładnie odkrywać mapę. Dość często się okazuje, że w jakiś nietypowych miejscach przyłączą się do nas sprzymierzeńcy, odnajdziemy coś przydatnego itd. Trzeba powoli planować ataki. Nie rzucać się frontalnie na wojska wroga. Zawsze musimy walczyć w przewadze. Im będzie ona większa, tym mniejsze straty poniesiemy. Staramy się atakować pojedyncze jednostki, odpuszczamy walkę z większymi grupami (a jeśli jest już ona konieczna, to staramy się wykańczać wrogów po kolei). Zawsze wybierajmy dla naszych jednostek jeden cel! Niech lepiej atakują wszystkie jedną jednostkę wroga, gdy tą zniszczą, niech atakują następną. Da to o wiele lepsze efekty niż atakowanie kilku na raz. Po każdym starciu wycofujemy jednostki ranne na sam tył naszej grupy, niech atakują z drugiej linii (jeśli mamy w drużynie medyka, to opłaca się często korzystać z jego usług). Ogólnie, za podstawowy cel stawiamy sobie nie zabicie jak największej ilości przeciwników, ale poniesienie jak najmniejszych strat. Jeśli będziemy mieli jakiekolwiek problemy, to bardzo opłaca się zmniejszyć szybkość rozgrywki (odpowiedni suwak w opcjach), w ten sposób zyskamy większą kontrolę nad naszymi jednostkami, łatwiej nad nimi zapanujemy. No dobra, czas zobaczyć, jak ta wiedza sprawdza się w teorii. Wojnę czas zacząć!

GDI

Misja 1

Główne cele: 1. Wybudować Tiberium Refinery. 2. Wybudować Barracks. 3. Zniszczyć wszystkie jednostki i budynki NOD.

Typowa misja początkowa. Poziom trudności wręcz minimalny. Zaczynamy od wybudowania Tiberium Refinery. Na południu znajdują się złoża Tiberium (niebieskie i zielone kropki). Nasz Harvester automatycznie zajmie się nimi. W ten sposób zapewniliśmy sobie stały dopływ gotówki. Budujemy koszary (Barracks). Teraz możemy zacząć szkolić lekką piechotę (Light Infantry). Gdy wyszkolimy kilku, kilkunastu żołnierzy, to wykonujemy trzecie zadanie. Małe grupki NOD znajdują się na południu i zachodzie. Nie powinniśmy mieć trudności z ich eksterminacją i pomyślnym zakończeniem misji.

Misja 2

Główne cele: 1. Wybudować własną bazę. 2. Zniszczyć wszystkie wieżyczki przeciwlotnicze SAM. 3. Zniszczyć bazę NOD.

Szybko zakładamy naszą bazę (klikamy dwukrotnie na Mobile Construction Vehicle). Musimy się spieszyć, bo w najbliższym czasie możemy spodziewać się ataków wroga. Stawiamy elektrownie (GDI Power Plant), a następnie Tiberium Refinery (jak najbliżej złóż Tiberium - skróci to drogę naszym żniwiarkom - Harvester). Ponieważ zapowiada się dłuższa rozgrywka i będziemy posiadali dość dużych środków finansowych, tak więc opłaca się od razu wybudować drugą Tiberium Refinery. Zapewni nam to szybszy dopływ gotówki. W trakcie staramy się naszą piechotą odkryć jak najwięcej mapy (gdy napotkamy na przeciwników, to nie podejmujemy walki). Starajmy się w miarę poznać pozycję przeciwnika, w ten sposób będziemy mogli przewidzieć, z której strony mogą nadejść ewentualne ataki. Budujemy koszary. Czas zająć się zabezpieczeniem bazy. Budujemy Component Tower (trzy, cztery powinny wystarczyć - dwie na południowym-wschodzie i dwie lub jedna na północnym-wschodzie). Jeśli zacznie brakować nam energii (komunikat Low Power, pasek z lewej strony zmieni swój kolor na czerwony), to powinniśmy dobudować nawą elektrownię (albo nawet od razu dwie lub trzy - przydadzą się na później). Możemy teraz wybudować Fabrykę Wojenną (War Factory). Umożliwi nam ona produkcję Żniwiarek (powinniśmy od razu wybudować dwie, trzy sztuki - szybszy dopływ gotówki), a także do dość silnych robotów Wolverine. Czas wziąć się do pracy. Produkujemy kilka jednostek Wolverine i kilku Disc Throwerów (są oni dość skuteczni w walce na dystans). Niszczymy dwie wieżyczki na wschód od naszej bazy i jedną na północy. Udajemy się na południowy-wschód i niszczymy kolejne dwie. Idziemy droga na północ. Dojdziemy do małej osady. Na północ od niej znajduje się baza NOD. Zbieramy większą grupę (15-20 Wolverine i kilku Disc Throwerów - do zniszczenia działek, które znajdują się na wzniesieniach). Frontalnie atakujemy bazę wroga. W pierwszej kolejności niszczymy działka laserowe, następnie oddziały obrońców, budynki produkujące sprzęt wojskowy i szkolące żołnierzy (War Factory, Barracks). Po zniszczeniu bazy, unicestwiamy dwa ostanie działka przeciwlotnicze (znajduje się one na zachód od miejsca, w którym jeszcze niedawno znajdowała się baza przeciwnika).

Misja 3

Wybieramy sektor, który znajduje się bliżej tego, w którym ostatnio byliśmy (opis zaczyna się od słów: Destroying the base...)

Główne cele: 1. Zniszczyć wszystkie jednostki i budynki wroga. 2. Zdobyć stację kolejową (w żadnym przypadku nie zniszczyć !).

Typowa misja taktyczno-zręcznościowa. Na początku powinniśmy pogrupować naszą armię na oddziały (tak, aby Wolverine były w jednej grupie, piechota w drugiej i inżynierowie w trzeciej). Ułatwi to nam sprawne dowodzenie nimi. Na zachodzie znajduje się mała stacja wroga. Liwidujemy przeciwnika i wchodzimy naszym inżynierem do budynku. Powinniśmy przejąć nad nim kontrolę. Automatycznie zostaną zesłane nam posiłki. Grupujemy przybyłe jednostki i udajemy się na zachód. Wchodzimy pod górę, skręcamy na wschód. Dochodzimy do kolejnej instalacji wroga. Nie powinniśmy mieć problemów z jej przejęciem. Idziemy mostem na drugą stronę, zabijamy wszystkich przeciwników. Gdy oddziały NOD wysadzą most w powietrze, zawracamy, schodzimy na dół i udajemy się na północ od złóż Tiberium. Przy następnym z mostów odbijamy w lewo. Znowu pojawią się posiłki - dwa potężne roboty rakietowe - Titan. Przy ich pomocy niszczymy obydwie elektrownie, które znajdują się na północy. W bazie nastąpi potężne wyładowanie elektryczne, którego konsekwencją będzie zniszczenie wszystkich dział laserowych. Wejście do bazy stoi otworem. Pozbywamy się obrońców i przy pomocy inżynierów przejmujemy kontrolę nad budynkiem stacji kolejowej (po lewej stronie od torów !) i centrum dowodzenia przeciwnika (ostatni z budynków na północnym-zachodzie).

Misja 4

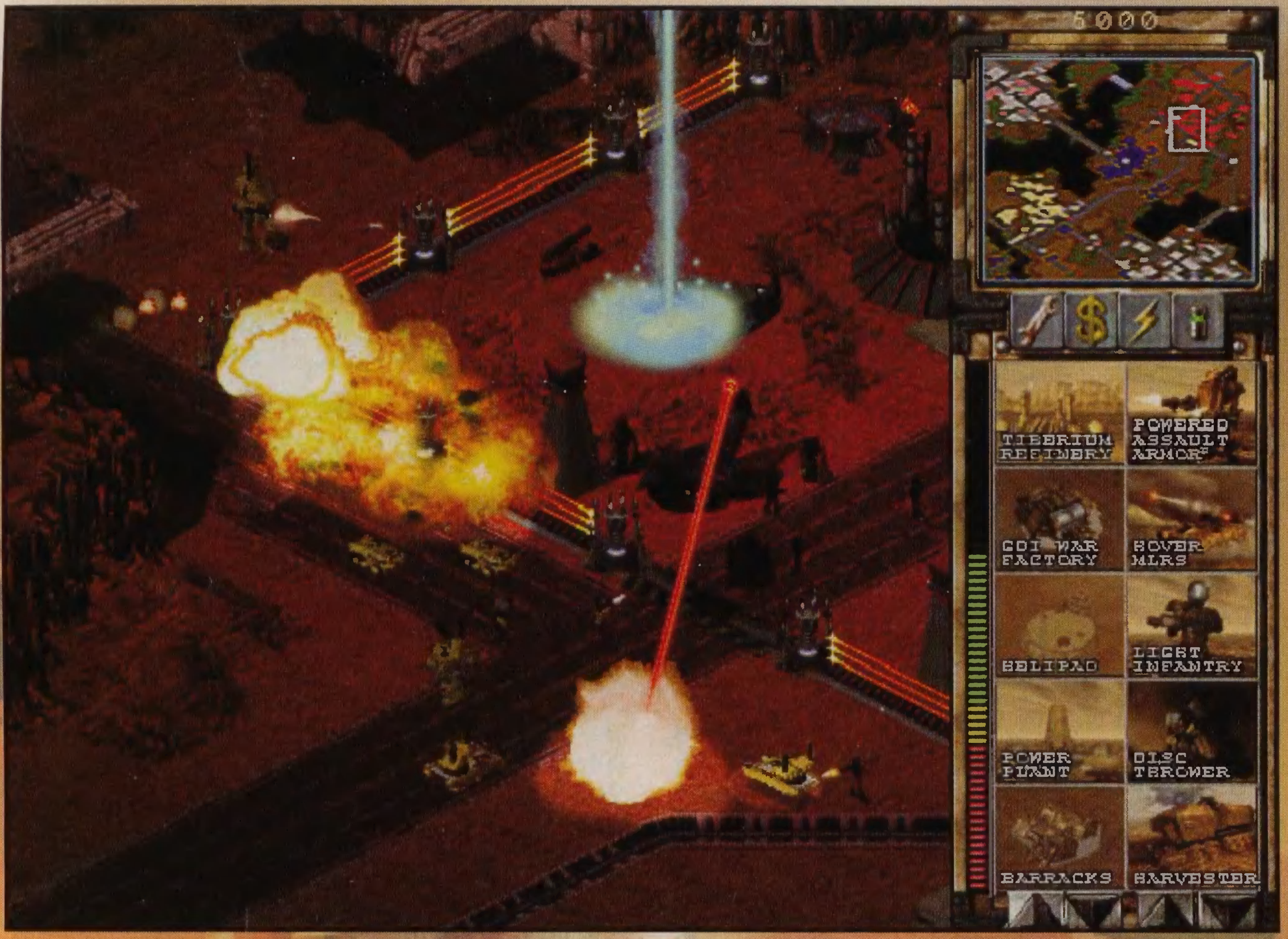
Główne cele: 1. Zlokalizować miejsce katastrofy. 2. Przejąć kontrolę nad jednym z ośrodków badań NOD.

Szybko zakładamy bazę i rozbudowujemy ją tak, jak w misji poprzedniej. Złoża Tiberium znajdują się na wschodzie. Dość szybko powinniśmy wybudować radar, zapewni nam to lepszą orientacje w terenie, a tym samym usprawni nasze dowodzenie wojskami. Działka budujemy na północnym-zachodzie od bazy (jedno, dwa w zupełności wystarczą). Gdy już nasza baza będzie dobrze zabezpieczona i zapewnimy sobie zaplecze finansowe, to rozpoczynamy działania militarne. Produkujemy kilku Tytanów i klika jednostek Wolverine. Udajemy się na północny-zachód. Działka strzelnicze niszczymy z dystansu za pomocą Tytanów. Na zachodzie znajduje się miejsce katastrofy statku. Niszczymy siły wroga, które stacjonują w pobliżu wraku i przejmujemy nad nim kontrolę. Udajemy się na północny-wschód. Wchodzimy na most i przechodzimy na drugą stronę. Neutralizujemy siły przeciwnika, a następnie wysyłamy Inżynierów, aby przejęli kontrolę nad ośrodkami badań NOD (znajdują się one w pobliżu wejścia do bazy wroga).

Misja 5

Główne cele: Przetrwać do przybycia wsparcia (czyli ok. 15 minut). 2. Uniemożliwić oddziałom NOD zniszczenie statku obcych.

Dookoła nas rozpętało się prawdziwe piekło. Przeciwnicy atakują nas z dwóch stron (większość ataków nadciąga z północnego-zachodu). Należy również uważać na specjalne jednostki NOD, które potrafią przekopać sobie tunel pod ziemią i wyjść na powierzchnie w środku naszej bazy! Za pieniądze, które posiadamy, powinniśmy wyszkolić kilku Medyków, którzy zajmą się leczeniem naszych żołnierzy. Cała misja nie jest zbyt trudna, ale w razie problemów polecam zwolnić szybkość gry (pozwoli nam to dokładniej kontrolować sytuację).



Misja 6

(Opis sektora zaczyna się od słów: A sensor net...)

Główne cele: 1. Zniszczyć trzy Stacje Zasilające. 2. Zniszczyć Stację Radarową.

Dość trudna misja. Zaczynamy od stacji, która znajduje się na północy. Co pewien czas posiłki powinny zasilać naszą armię. Na złożach Tiberium spotkamy przedstawicieli planetarnej fauny - Tiberian Fiend. Nie polecam ich drażnić. Są bardzo silne i w parę chwil zniszczą całą naszą armię. Najlepiej omijać je z daleka. Niszczymy baraki przeciwnika i podążamy drogą na północ. Bez większych problemów powinniśmy unicestwić pierwszą Stację Zasilającą. Wracamy do skrzyżowania dróg i wybieramy się na północny-zachód. Powinniśmy dojść do kolejnej Stacji zasilającej. I w tym przypadku nie będzie większych problemów z jej zniszczeniem. Wracamy do skrzyżowania dróg i odbijamy na zachód, na przełaj przez góry (wcześniej za pomocą Tytanów niszczymy działka laserowe). Dochodzimy do złóż Tiberium. Na północnym-wschodzie znajduje się zaplecze energetyczne przeciwnika - oczywiście je niszczymy. Na zachód od złóż Tiberium znajduje się niezabezpieczone wejście do bazy przeciwnika. Atakujemy. Na zachód znajduje się ostatnia Stacja Zasilająca. Jej zniszczenie może być dość trudne, ponieważ aby do niej się dostać, należy przejść przez ławę. Najlepiej jest wysłać jednego Tytana (musi mieć sporo energii - inaczej nie przejdzie) na samobójczą misję (na pewno już stamtąd nie powróci) i zniszczyć nim Stację. Teraz możemy zająć się Stacją Radarową, która znajduje się na północy. Jest ona bardzo dobrze chroniona, więc będzie to trudne zadanie. Nie należy od razu atakować dostępnymi siłami, lepsze efekty da walka odjazdowa (tzn. atakujerny mała grupką, wyciągamy z bazy kilku przeciwników, leczymy własnych żołnierzy). Całą operację powtarzamy do momentu, gdy nasze siły będą większe (lub porównywalne) do tych, które bronią Stacji Radarowej. Wtedy przeprowadzamy frontalny atak.

Misja 7

Główne cele: 1. Odbić Tratosa z więzienia. 2. Ewakuować Tratosa w określone miejsce. 3. Zniszczyć bazę NOD.

W taj misji zaczynamy tylko z trzema żołnierzami. Ale nie martwcie się - nie są to jakieś leszcze, tylko prawdziwi wymiatacze mogący jednym strzałem posłać gościa do piachu. Żaden z nich nie może zginąć! Idziemy na zachód. Przy odrobinie szczęścia przyłączy się do nas silny sprzymierzeniec - Tiberian Fiend. Skręcamy drogą na północ, a po pewnym czasie na południowy-zachód. Znajduje się tu baza przeciwnika. Nie polecam frontalnie ją atakować. Lepiej powoli wykańczać poszczególnych przeciwników, niszczyć budynki. Prócz tego powinniśmy się postarać nie robić zbyt dużo hałasu. Niszczymy pierwszy posterunek i przechodzimy przez most. Znajdziemy się w pobliżu szpitala. Szybko (mamy tylko trzy minuty) przebijamy się przez ochronę bazy (najlepiej przez zniszczenie muru w jej północno-zachodniej części). Przejmujemy kontrolę nad szpitalem (wystarczy się do niego zbliżyć). Ewakuujemy Trotosa w określone miejsce. Zostaną nam nadesłane posiłki w północno-wschodniej części mapy. Za pomocą M.C.V. szybko zakładamy własną bazę. Nie budujemy w niej żadnych instalacji obronnych (nasze jednostki wystarczą w zupełności do rozbijania ewentualnych ataków wroga). Zaczynamy tworzyć silną armię. Potrzeba będzie do tego celu dość dużo gotówka (zadbajmy o to, by mieć 4-5 żniwiarek). Dodatkowo po wybudowaniu Stacji Radarowej, zyskujemy dostęp do nowego budynku - Helipad. Od tej pory możemy produkować jednostki latające - Orca Fighter (w tej misji nie będą one jednak zbytnio przydatne - przeciwnik ma doskonałą obronę przeciwlotniczą). Zbieramy grupę ok. 10 Wolverine, 10 Tytanów i przystępujemy do frontalnego ataku na bazę wroga. Musimy unicestwić wszystkie jego jednostki (włączając żniwiarki), a także budynki (nawet pozostałości po polu siłowym!). Jeżeli nasza armia będzie wystarczająco silna, to nie będziemy mieli z tym żadnych problemów.

Misja 8

Opis zaczyna się od słów (The large dams.....)

Główne cele: 1. Za wszelką cenę zniszczyć dwie Tamy.

Zaczynamy z małą grupką żołnierzy w południowo-zachodniej części mapy. Grupujemy nasze wojska. Idziemy na południe, następnie odbijamy na wschód. Niszczymy pobliskie koszary. Powinno przybyć wsparcie (trzy roboty Wolverine). Warto zniszczyć pobliską ciężarówkę - znajdują się w niej leki, które uzdrowią i wyreperują nasze jednostki. Podążamy na wschód. Gdy dojdziemy do złóż Tiberium, przybędą kolejne wzmocnienia. Wyruszamy na północ. Znajdziemy kolejną ciężarówkę z lekami. Dochodzimy do małego osiedla. Bez żadnych problemów niszczymy siły wroga. Skręcamy na zachód. Na północy znajduje się pierwsza z Tam. Jednak zamiast niej, możemy zniszczyć Regulation Station. Przechodzimy mostem na drugą stronę. Forsujemy bramę i niszczymy drugą Regulation Station. Po tamach zostanie tylko wspomnienie....

Misja 9

Główne cele: 1. Zniszczyć bazę NOD. 2. Zdobyć Vega's Piramid.

Szybko zakładamy bazę. W tej misji czas będzie jednym z naszych największych przeciwników. Przez 20 minut baza przeciwnika pozostaje prawie bezbronna (nie działają działka SAM). Do tego czasu powinniśmy zniszczyć ich jak najwięcej i zabezpieczyć własną bazę (po upływie 20 minut możemy spodziewać się frontalnego ataku przeciwnika). Możemy budować nowe konstrukcje - powinniśmy to wykorzystać. Mury są dość dobrym sposobem na odizolowanie się od przeciwnika. Oczywiście muszą one być wsparte odpowiednią ilością działek (trzy od strony południowo-zachodniej i dwa ze strony południowo-wschodniej). Dodatkowo należy wybudować w centrum bazy jedno działko przeciwlotnicze (SAM). Gdy już zabezpieczymy naszą bazę, odeprzemy pierwsze ataki wroga, to przechodzimy do kontrataku. Zyskaliśmy dostęp do kilku nowych jednostek: Jump Jet Infantry - znakomici do uprzykrzania życia przeciwnikowi. Mogą zostać zniszczeni jedynie przez działka przeciwlotnicze. Jeżeli przeciwnik takich nie posiada, to "hulaj dusza, piekła nie ma"! Amphibious APC to po prostu amfibie. Transportują one naszych żołnierzy przez rozmaite zbiorniki wodne. Możemy również wyprodukować Mobile Sensor Arrey - wykrywa on wrogie jednostki, które starają się przekopać pod ziemią. Możemy ustawić go w dowolnym punkcie i w każdej chwili przemieścić w inne miejsce. Dodatkowo możemy wybudować nowy budynek (a w zasadzie to działo) - Emp Cannon. Ładuje się ono dość długo po każdej salwie, lecz wysyła potężną dawkę energii, zakłócającą działanie jednostek mechanicznych, a także budynków (elektrowni, stacji radarowych itd.). Czas przystąpić do ofensywy. Produkujemy sporą liczbę robotów bojowych (20 tytanów, 10 Wolverine). Najpierw niszczymy bazę przeciwnika, która znajduje się na południu. Do tego celu znakomicie nadają się jednostki latające. Następnie wybieramy się mostem na zachód. Jeśli wcześniej został on zniszczony, to wysyłamy Inżyniera do małego domku koło mostu - parę chwil i most wygląda jak nowy. Pod takim naporem baza nieprzyjaciela powinna paść w kilka minut (uwaga na dalekosiężną artylerię wroga - należy ją bezzwłocznie, w pierwszej kolejności unicestwić). W centralnym punkcie bazy znajduje się poszukiwana przez nas piramida. Wysyłamy Inżyniera i przejmujemy nad nią kontrolę. Gdy po bazie przeciwnika pozostaną już tylko zgliszcza, to eliminujemy resztę działek SAM, które rozstawione są wzdłuż jego bazy.

Misja 10

Główne cele: 1. Znaleźć drogę do bazy GDI. 2. Odbić bazę za pomocą Inżynierów. 3. Zniszczyć wszystkie budynki i jednostki NOD.

Na starcie dysponujemy trzema bardzo silnymi poduszkowcami rakietowymi (Hover MLRS), kilkoma Inżynierami i Amfibią. Udajemy się na wschód. Wykańczamy napotkane jednostki wroga. Skręcamy na północny-zachód i niszczymy napotkaną stację radarową przeciwnika (Bardzo ważne - nie możemy nad nią przejąć kontroli, jeśli to uczynimy to nie będziemy mogli ukończyć misji !!!). Po prawej stronie od miejsca, w którym stała stacja radarowa, znajduje się zbocze góry. Wystarczy jeden strzał, a będziemy mogli na nią wjechać. Niszczymy wszystkie elektrownie. Powinno to pozbawić (przynajmniej w najbliższej okolicy) naszego wroga energii. Zawracamy. Prowadzimy nasze wojska na wschód, a następnie na północ. Niszczymy działo przeciwnika (ponieważ nie jest ono zasilane - z braku energii, to możemy to zrobić absolutnie bezstresowo). Wciąż podążamy na północ. Przechodzimy pod mostem i skręcamy na zachód. W pobliżu znajdują się koszary wroga. Powinniśmy je przejąć (za pomocą Inżynierów). Trenujemy kilku Cyborgów, którzy wesprą nas w dalszej walce. Udajemy się na północ, a następnie kanałami na zachód. Daleko, prawie w północno-zachodnim narożniku mapy, znajduje się kolejne zbocze, które możemy zniszczyć. Umożliwiamy tym samym naszym wojskom wejście na górę. Blisko, na południu znajduje się baza, którą mamy odbić. Jest ona dość słabo strzeżona, tak więc nie będzie z tym problemów. Za pomocą inżynierów przejmujemy nad nią kontrolę. W pierwszej kolejności powin*niśmy opanować Tiberium Factory* (zapewni nam to dopływ gotówki), Barracks (będziemy mogli szkolić Inżynierów) i War Factory (należy bezzwłocznie wyprodukować żniwiarki - bez nich nie mamy nawet cienia szans na wygraną). Gdy już nasze Harvestery wezmą się do pracy, zapewnimy sobie stały dopływ gotówki, to szkolimy następnych Inżynierów i przejmujemy resztę budynków (zaczynamy od elektrowni, a kiedy pole siłowe przestanie działać, zajmujemy Construction Yard (czyli centrum dowodzenia). W tej chwili przejęliśmy całkowitą kontrolę nad bazą. Uaktywniamy kilka (2-3) działka i dokańczamy jej budowę. Pojawiła się możliwość stawiania nowych budowli: Service Depot - reperuje nasze jednostki, GDI Tech Center - zyskujemy dostęp do nowych technologii, Power Turbine - ulepszenia elektrowni, poprawiające ich wydajność. Czas rozpocząć przygotowania do ofensywy. Musimy stworzyć naprawdę potężną armię, ponieważ baza wroga jest znakomicie chroniona. Ważne jest abyśmy za pierwszym atakiem ją unicestwili, inaczej do czasu drugiego ataku wróg odbuduje swoją linię obrony. Tak więc łatwiej atakować raz, skutecznie, większymi siłami niż kilka razy małymi grupkami. Produkujemy 30 Tytanów i 15 Wolverine. Przekraczamy nimi drugi z mostów (licząc od lewej strony) i ruszamy na bazę wroga. Warto naszą armię pogrupować na małe oddziały (np. po pięć jednostek) - ułatwi nam to wydawanie rozkazów (tzn. będziemy mogli jednocześnie atakować wiele celów). Atakujemy równocześnie obydwa wejścia do bazy nieprzyjaciela. Dzięki temu będzie musiał on rozproszyć oddziały obrońców - to nam powinno trochę ułatwić sprawę. Tradycyjnie, w pierwszej kolejności, niszczymy dalekosiężną artylerię wroga (o ile znajduje się w naszym zasięgu) i działka laserowe. Później przerzedzamy trochę szeregi obrońców i przystępujemy do zniszczenia koszar i fabryki wojennej. W tym momencie już prawie wygraliśmy. Formalnością pozostaje wykończenie reszty obrońców i zniszczenie instalacji wroga.

Misja 11

Główne cele: Zlokalizować pociąg przewożący kryształy. Zniszczyć lokomotywę, zanim Inżynierowie NOD naprawiają most. 2. Jeśli nie zdążymy i pociąg przejedzie przez most, to musimy zniszczyć bazę NOD i odzyskać kryształy.

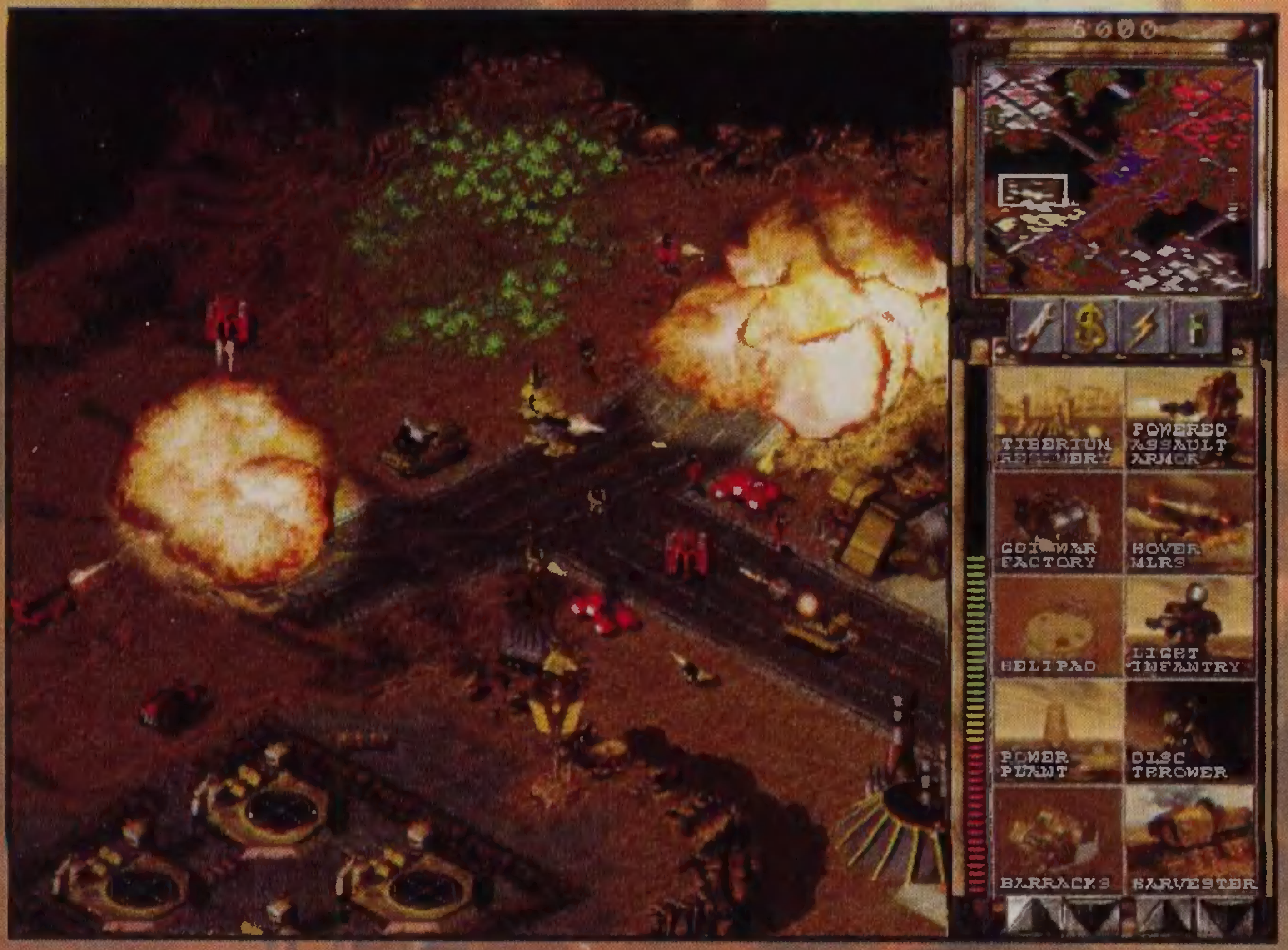
Trzeba się spieszyć. Udajemy się na południowy-zachód. Szybko pozbywamy się tylko tych przeciwników, których musimy (tzn. blokują nam drogę). Po zniszczeniu dość dużego posterunku wroga, odbijamy na północny-zachód. W niedługim czasie powinniśmy dotrzeć do miejsca, w którym znajduje się poszukiwany przez nas pociąg. Atakujemy bazę z jej zachodniej strony. Pierwszą rzeczą, jaką musimy zrobić, jest zniszczenie lokomotywy pociągu (nawet za cenę naszych jednostek). To unieruchomi go na stałe. Dopiero teraz bierzemy się za eliminowanie obrońców i niszczenie działek laserowych. Jeżeli nasza armia będzie za słaba, to przejmujemy kontrolę (za pomocą Inżynierów) nad Koszarami wroga (mijaliśmy je na początku). Szkolimy kilku Cyborgów i kilka jednostek Piechoty Rakietowej, a następnie uderzamy na stację kolejową. Uwaga! Należy zniszczyć ostatni wagon (Cargo Car). To właśnie w nim znajdują się kryształy.

Misja 12

Opis zaczyna się od słów (The mutants....)

Główne cele: 1. Zlokalizować więzienie. 2. Uwolnić i ewakuować więźniów.

Udajemy się na północ, eliminujemy jednostki wroga. Skręcamy na wschód. Powinniśmy odnaleźć kilku naszych sprzymierzeńców (znajdują się w małym domu). Kierujemy się na północny-wschód. Staramy się robić jak najmniej zamieszania, szybko eliminujemy wrogie oddziały. Przechodzimy przez peryferia miasta i wciąż kierujemy się na wchód. W pobliżu kolejnego osiedla, odbijamy drogą na południe. Przechodzimy przez most. Więzienie nie jest zbyt dobrze chronione, tak więc nie powinno być większych problemów z dostaniem się na jego teren. Eliminujemy strażników i uwalniamy więźniów. Teraz pozostaje nam tylko zniszczyć działka SAM i czekać na transportowiec.



Misja 13

Opis zaczyna się od słów (Destroing the.....)

Główne cele: 1. Założyć własną bazę 2. Zniszczyć wszystkie Chemical Stations.

Szybko kierujemy się na wschód. Bez większych problemów eliminujemy jednostki wroga. Niszczymy jeden z budynków przeciwnika (nie zapomnijcie zniszczyć Chemical Tanks, które znajdują się w jego pobliżu). Na południe od niego (na wzniesieniu) zakładamy własną bazę. Szybko budujemy instalacje obronne. Przeciwnik dość szybko zaatakuje i zrobi to stosunkowo dużymi siłami. Możemy wykorzystać położenie naszej bazy i w dość łatwy i szybki sposób otoczyć ją murem. Przeciwnik dysponuje silną bronią, jaką są toksyczne pociski. Wystrzeliwane są one z bardzo dużej odległości, jeden pocisk potrafi zniszczyć nawet kilka budynków. Nic na to nie jesteśmy w stanie poradzić. Nie istnieje żaden skuteczny sposób zabezpieczenia się. Dla tego ważne jest abyśmy stawiali nasze budynki w stosunkowo dużej odległości od siebie. W ten sposób, pocisk będzie mógł zniszczyć nam tylko jeden budynek na raz. Po wybudowaniu GDI Tech Centre, będziemy mogli produkować Disruptory. Wysyłają one potężną falę promieniowania, która niszczy wszystko na swojej drodze. Znacznie usprawnią one naszą armię. Są uniwersalne (z taką samą siłą niszczą jednostki piechoty, pojazdy, a także budynki). Po wybudowaniu Fire Storm Generator, będziemy mogli budować Firestorm Wall. Jednak pole siłowe nie będzie w tej misji zbyt przydatne (przeciwnik po pewnym czasie kompletnie zaprzestanie ataków). Budując lotnisko (Helipad), będziemy mogli produkować Orca Bomber i Carryall. Ten pierwszy znakomicie sprawdza się w ataku (potrafi podczas jednego lotu zniszczyć wybrany budynek wroga), ten drugi transportuje nasze jednostki (przydatne, gdy chcemy np. szybko przewieść do bazy uszkodzoną jednostkę, wyreperować ją i znów przewieść na front). Tworzymy armię składającą się z 5 Disruptorów, 20 Tytanów i 5 Wolverinów. Dodatkowo budujemy dwa Orca Bombery (przydadzą się do szybkiego niszczenia celów w pobliżu których nie ma działek SAM). Ruszamy na północ. Skręcamy drogą na zachód. Na południowym zachodzie znajduje się baza przeciwnika. Na północ od niej kilka zbiorników z chemikaliami (Chemical Tanks). Oczywiście je unicestwiamy. Uzupełniamy jednostki, które straciliśmy w walce i przystępujemy do zmasowanego ataku na bazę przeciwnika. W pierwszej kolejności niszczymy działa laserowe, które rażą nasze wojska potężnym strumieniem energii (można wykorzystać do tego celu lotnictwo). Wróg nie powinien stawiać większego oporu. Na zachód od bazy, za mostem, znajduje się stacja kolejowa. Dostaniemy kolejne zadanie - doprowadzić Ghosta (jeden z mutantów, właśnie powinien pojawić się w południowo-zachodnim narożniku mapy) do pociągu. Gdy po bazie przeciwnika nie będzie już śladu, a pociąg ruszy, to będziemy mogli przystąpić do kolejnej misji.

Misja 14

Główne cele: 1. Wysadzić w powietrze 6 elektrowni (Power Plant).

Trzeba działać bardzo szybko. Najpierw należy odsunąć się jak najdalej od pociągu. W innym razie, działka

wroga zrobią z naszych żołnierzy miazgę! Szybko przemieszczamy się na północ, a następnie na zachód. Niszczymy dwie pierwsze elektrownie. Wciąż idziemy na zachód, a następnie skręcamy na południe. Wejdziemy do bazy wroga niestrzeżonym wejściem. Znajdują się tu pozostałe cztery elektrownie. Ich zniszczenie to formalność. W zasadzie tę misję można ukończyć posługując się tylko dwoma żołnierzami- snajperką (posyła do piachu piechotę wroga) i komandosem (niszczy pojazdy i wysadza budynki).

Misja 15

Główne cele: 1. Zniszczyć silosy rakietowe. 2. Zniszczyć wszystkie jednostki i instalacje NOD.

Szybko zakładamy bazę. Rozbudowujemy ją w tradycyjny sposób, staramy się szczególnie zabezpieczyć jej wschodnią część. Trzeba będzie wybudować kilka (2-4) działek, a także kilka działek SAM. Przez pierwsze 30 minut przeciwnik nie będzie nas atakował. W tym czasie nasza baza powinna być już w 100% ukończona. Gdy wróg nie będzie w stanie nic nam już zrobić (no poza pociskami toksycznymi), to zaczynamy inwestować w jednostki wojskowe. Szczególnie ważną rolę odegra w tej misji lotnictwo. Powinniśmy wyprodukować przynajmniej 4 Orca Bombery. To dzięki nim, bez żadnych strat własnych, zniszczymy cała pierwszą linię przeciwnika. Znajduje się ona w połowie drogi na wschód. Tworzą ją potężne działa laserowe, zdolne jednym strzałem zniszczyć nasze jednostki naziemne. No, ale przy ataku z powietrza są kompletnie bezbronne. Powoli i systematycznie je bombardujmy. Gdy już wszystkie staną się kupkami gruzu, to przystępujemy do fazy drugiej. Będzie ona znacznie trudniejsza. Przeciwnik dysponuje specjalną osłoną, która czyni jego budynki i jednostki niewidzialnymi dla naszych wojsk. To bardzo komplikuje cała sytuację. Nasza walka stanie się chaotyczna, będzie przypominać walkę z duchami! Istnieje jednak sposób na wprowadzenie przynajmniej częściowego ładu. Piechota mutantów, która co jakiś czas zasila naszą armię, ma zdolność wykrywania "niewidzialnych" jednostek i instalacji. Jednak musi podejść na bardzo bliską odległość. Tak więc przyszedł czas na przystąpienie do ataku. Produkujemy kilku (10-15) Tytanów i 5-10 Disruptorów. Przed nimi powinna iść grupka mutantów (bo widzą wroga). Taka sama grupka powinna iść na końcu, zamykać naszą kolumnę (to na wypadek, gdyby przeciwnik spróbował zaatakować nas od tyłu). W momencie nawiązania walki, mutanci powinni rozproszyć się na boki (dzięki temu będziemy mieli większy przegląd sytuacji). Po woli eliminujemy wszystkie budynki. Baza jest dość słabo (nawet bardzo słabo) chroniona, tak wiec nie musimy się zbytnio spieszyć. W pierwszej kolejności powinniśmy niszczyć budynki z dużą kulą. To właśnie one generują pole ukrywające. W momencie, gdy zostaną zniszczone, automatycznie na tym obszarze pole przestaje działać. Nasz nieprzyjaciel posiada cztery takie budynki rozmieszczone w różnych miejscach mapy. Jeden na północy, dwa w centrum i jeden na dalekim południu (w południowo-wschodnim narożniku mapy - dodatkowo znajdują się tam lotniska nieprzyjaciela).
Dokładnie niszczymy całą instalację wroga.

Misja 16

Opis zaczyna się od słów (One of two.....)

Główne cele: 1. Za pomocą mutantów zlokalizować fabrykę prototypów (Prototype Manufacturing Facility). 2. Wybudować własną bazę i zniszczyć fabrykę.

Idziemy na południe. Mijamy niezauważenie posterunek nieprzyjaciela i wchodzimy na górę (na południowym-zachodzie). Idziemy na południe. Znajdziemy się w pobliżu parkingu wroga. Uwaga na lotnictwo!
Niszczymy Observation Tower i wciąż kierujemy się na południe. Wchodzimy na kolejne wzniesienie. Niszczymy zbocze góry i schodzimy na dół. Skręcamy na wschód. Jeśli przeciwnik odkryje naszą obecność, to automatycznie uaktywni ukrywające pole siłowe. Będziemy zmuszeni poczekać, aż przestanie ono działać. Przechodzimy mostem na drugą z gór. W niedługim czasie powinniśmy odnaleźć Fabrykę Prototypów Przybyły posiłki. Szybko zakładamy własną bazę. Kompletnie pomijamy budowę linii obrony, działek itd. Jak najszybciej budujemy War Factory, produkujemy kilka Żniwiarek. Od tej pory w 100% przestawiamy się na produkcję Tytanów. Tworzymy ich ok. 20 sztuk i rozpoczynamy ofensywę. Idziemy na północny-wschód od naszej bazy. Na północ od mostu znajduje się mały przesmyk pomiędzy górami. Skręcamy. Doprowadzi on nas prosto do bazy NOD. Uderzamy Tytanami. Szybko niszczymy działa i działka laserowe. Posuwamy się na przód. Dokładnie niszczymy całą bazę. Walka będzie wyjątkowo trudna, albowiem nie widzimy jednostek i budynków wroga. Jednak nasza lekka piechota dość dobrze potrafi je odnajdywać (pod warunkiem, że znajduje się bardzo blisko). Powinniśmy wyszkolić kilka jednostek i posłać na pole walki. Powinniśmy zacząć od zlokalizowania i zniszczenia budynków z kulą. Musimy zlikwidować to diabelne pole siłowe! Nie jest to sprawa prosta. Budynki, które je generują są rozrzucone po całej bazie. Trzeba działać powoli, ale dokładnie. Powoli przeszukiwać centymetr po centymetrze bazy. Szczególną uwagę warto zwrócić na malutkie wzniesienia i tereny wyłożone płytami. To będzie długa misja. Jednak, jeśli nam się to w końcu uda, rozniesiemy bazę w pył, później ruszamy na północny-zachód. Pozostał nam tu do zniszczenia posterunek nieprzyjaciela. Po tym, co przeszliśmy w głównej bazie, będzie to dla nas pestka.

Misja 17

Główne cele: 1.Chronić statek Kodiak za wszelką cenę. 2. Zniszczyć wszystkie jednostki i budynki NOD.

To będzie trudna misja. Szybko zakładamy bazę. Będzie bardzo gorąco. Bazę staramy się rozbudowywać w kierunku południowym i zachodnim. Dzieje się tak dlatego, że przeciwnik ze wschodniej strony prowadzi bardzo silny obstrzał artyleryjski. Uwaga! Kategorycznie i pod żadnym względem, żadna z naszych jednostek nie może udać się w kierunku wschodnim! W przeciwnym razie uaktywnią się wrogie działa artyleryjskie, które w ciągu kilku chwil zniszczą naszą bazę. Dość szybko atakują nas cztery jednostki wroga (parami po dwie). Przy walce z nimi należy zwrócić uwagę, aby nie stracić żadnego z naszych Tytanów (będą potrzebne za chwilę). Szybko budujemy jedno działko obronne (to na początek). Dopiero teraz inwestujemy w Tiberium Refinery. Złoża Tiberium znajdują się na południu, gdy tylko wyślemy tam naszą Żniwiarkę, od razu uaktywni się artyleria na północ od naszej bazy. Wysyłamy tam Tytanów, aby ją zneutralizować (istnieje jeszcze jeden, dość ciekawy sposób. Zanim wybudujemy Tiberium Refinery, budujemy EMP Cannon. Za jego pomocą zakłócamy funkcjonowanie artylerii). Możliwe też jest, że uaktywni się artyleria w pobliżu złóż Tiberium. Wtedy albo wysyłamy Tytanów (o ile jeszcze ich posiadamy), albo wysyłamy piechotę. Wprawdzie nie uda nam się jej zniszczyć, ale zmusimy ją do zmienienia pozycji i zaprzestania ognia. Ta faza misji jest naprawdę bardzo trudna i nie martwcie się, gdy będziecie zmuszeni wielokrotnie ją powtarzać. Ważne jest również, abyśmy przy rozbudowie naszej bazy zawsze zostawiali jakieś rezerwy finansowe (ok. 500). Przydadzą się one do ewentualnej reperacji bazy i Kodiaka. Budujemy GDI War Factory. Jeśli nie wszystkie działka artyleryjskie są zniszczone (tzn. dwa na północy i jedno na południu, w pobliżu złóż Tiberium), to produkujemy kilku Tytanów i ostatecznie je unicestwiamy. Jeśli zostaną pomyślnie zniszczone, to produkujemy drugą Żniwiarkę. Kolejnym problemem z jakim przyjdzie się nam borykać są bardzo małe ilości Tiberium w pobliżu naszej bazy. Na nadmiar gotówki z pewnością nie będziemy w tej misji narzekać. Na północnym-zachodzie od naszej bazy znajdują się kolejna małe złoża. To będzie musiało nam wystarczyć (przynajmniej na razie). Kolejnym problemem jest brak kontroli radarowej. Utrudni nam to znacznie orientację w terenie. Przystępujemy do działania. Produkujemy czterech Tytanów i ruszamy na wschód. Niszczymy kolejne działka artyleryjskie NOD. Na północ od nich znajdują się kolejne złoża Tiberium (są one jednak dość dobrze chronione i na razie wstrzymajmy się z kierowaniem w tamtą stronę). Ważne! Mimo iż mamy możliwość produkowania Hover MLRS, to nie powinniśmy tego robić. Z powodu burzy nie funkcjonują one poprawnie i są kompletnie nieprzydatne. Podobnie jest z lotnictwem - czysta strata pieniędzy. Tworzymy w miarę silną armię (przynajmniej trzy Tytany i trzy Disruptory). Teraz możemy spróbować powalczyć o złoża Tiberium. Jeśli uda się nam przejąć nad nimi kontrolę, to nasze jednostki powinny już na stałe tego miejsca pilnować (przeciwnik wielokrotnie spróbuje je odbić i sam z nich korzystać - dwa Disruptory powinny wybić mu ten pomysł z głowy). Budujemy kolejną Tiberium Refinery (przyda się szybszy dopływ gotówki). Udajemy się na północny-wschód. Odnajdziemy kolejne małe złoża Tiberium, powtarzamy całą operację i również ustawiamy wartę. Skoro nie musimy już się martwić o gotówkę, to teraz możemy się zająć tworzeniem naprawdę silnej armii (10 Tytanów i 5 Disruptorów). Ruszamy na wschód. Dość szybko dojdziemy do bazy przeciwnika. Niszczymy działa i działka laserowe. Baza NOD jest bardzo słabo rozbudowana. Niszczymy budynki generujące pole ukrywające (Uwaga! Nasz wróg posiada dwa takie budynki, drugi znaj-

duje się na pobliskim wzniesieniu). Niech nasze jednostki, które pilnowały złóż Tiberium włączą się do walki. Dokładnie niszczymy całą bazę (jest to dość łatwe), a następnie eliminujemy jednostki NOD, które rozstawione są po całej mapie (w tym resztki wrogiej artylerii).

Misja 18

Główne cele: 1. Oczyścić teren dla M.C.V. 2. Zniszczyć wyrzutnie *ICBM*. 3. Zniszczyć piramidę. 4. Unicestwić wszystkie jednostki i budynki NOD.

Nadszedł wreszcie czas na ostateczną rozgrywkę. Jest ona diabelnie trudna. Żadna z wcześniejszych misji nie może się z nią równać, żadna w pełni nie przygotowała nas na to wyzwanie. Zaczynamy z małą grupką żołnierzy. W ciągu kilku chwil niszczymy bazę przeciwnika i na jej miejscu zakładamy własną. Rozbudowujemy ją w sposób standardowy. Naszymi jednostkami udajemy się na zachód. Powinniśmy w niedługim czasie dojść do mostu. Nie przechodzimy jednak na drugą stronę (na razie). Ustawiamy naszych Tytanów przed mostem - to powinno na jakiś czas powstrzymać ataki wroga. Mamy trochę ponad godzinę czasu na zniszczenie wyrzutni ICBM. Resztą jednostek udajemy się na południe. Na południowym zachodzie znajdują się pozostałości po dawnej (i to chyba bardzo) bazie przeciwnika. Jest ona łatwym celem - nikt jej już nie pilnuje. Na wschód od niej znajduje się nowa baza - to ona będzie naszym pierwszym celem (ale jeszcze nie teraz). Zanim przystąpimy do ofensywy, powinniśmy dobrze zabezpieczyć nasze tyły. W bazie budujemy trzy działka RPG Upgrade (jedno w centrum i dwa z zachodniej strony), a także trzy działka Vulcan (również jedno w centrum i dwa na zachodzie). Ważne, abyśmy budowali je w dużej odległości od siebie. Przeciwnik dysponuje bardzo silnymi pociskami dalekiego zasięgu i niejednokrotnie będzie raził naszą bazę. Odstęp zapewni nam komfort, że jednorazowo wróg będzie mógł zniszczyć nam tylko jeden, góra dwa budynki. Dodatkowo wzmacniamy oddziały pilnujące mostu (tak, aby pilnowały go trzy Tytany i dwa Disruptory). W ogóle najlepszym rozwiązaniem byłoby zniszczenie mostu, ale to niestety nie zależy do końca od nas. Prócz tego należy zabezpieczyć zejście z góry na południu (podobną ekipą jaka pilnuje mostu). Jeśli z jakichś względów nie uda nam się zebrać na czas takiej armii, to rezygnujemy z pilnowania mostu, wycofujemy nasze jednostki do bazy i bronimy się zza linii działek. Trzeba również zwrócić uwagę na to, iż przeciwnik bardzo często używa jednostek, które drążą tunele pod ziemią i wykopują się w centrum naszej bazy. Prócz działek dobrze, by było abyśmy dysponowali jakimiś kilkoma jednostkami, które w razie zagrożenia mogłyby szybko zareagować i zniszczyć oponenta. Pamiętajcie - dobrze zabezpieczona baza to klucz do sukcesu! Dopiero teraz możemy dokończyć budowę bazy. Po wybudowaniu GDI Tech Center, będziemy mogli produkować znakomitą maszynę wojenną, najsilniejszą jednostkę w grze - Mammoth MK II. Wprawdzie jej cena jest ogromna (3000), ale opłaca się w nią zainwestować. Szkoda, że jednocześnie możemy wyprodukować tylko jedną taką jednostkę. Prócz tego możemy budować GDI Upgrade Center. Gdy to zrobimy, będziemy mogli na nim zainstalować potężne działa - Ion Cannon Uplink - wysyła ono potężny strumień energii, niszczący wybrany przez nas cel (budynek lub jednostkę) bez względu na odległość. Jeszcze raz podkreślam odpowiednie zabezpieczenie bazy. Gdy już będziemy czuli się bezpieczni, odeprzemy kilka ataków przeciwnika i zauważymy, że nie wyrządziły nam one większych zniszczeń, przechodzimy do planowania ofensywy. Produkujemy jak najwięcej jednostek bojowych (przynajmniej 5 Tytanów, 3 Disruptory i Mammotha MK II). Robimy to do momentu, gdy zostanie nam 18-20 minut do końca wytyczonego czasu. Naszym pierwszym celem będzie baza na południu. Najpierw niszczymy działo w jej północnej części (możemy wykorzystać do tego ION Cannon, wtedy obejdzie się bez strat). Rozbijamy mur i wchodzimy do bazy. W pierwszej kolejności niszczymy Construction Yard, następnie War Factory i Barracks. Przemieszczamy się w głąb bazy na południowy wschód. Znajduje się tu wyrzutnia ICBM. Gdy ją zniszczymy to znowu będziemy mieli godzinę czasu na zniszczenie kolejnej (czyli zróbmy to, gdy zostanie nam już tylko minutka czasu do końca - w ten sposób będziemy mieli więcej czasu). Jeśli zdążyliście na czas, to gratuluję - nie było to łatwe. Później przerabiamy na proch resztę bazy (uwaga, na południu znajdują się jeszcze dwa działa laserowe). Uf, najtrudniejszą część misji mamy za sobą - teraz będzie już z górki. Wybieramy się mostem, na północ od zniszczonej bazy. Niszczymy kilka działek laserowych i wkraczamy na teren, na którym nic nie ma! No, ale to są oczywiście pozory - kolejna baza NOD jest chroniona ukrywającym polem siłowym. Budynek je generujący znajduje się w środku bazy - do jego wykrycia polecam użyć piechotę. Niszczymy Koszary, a następnie Piramidę (kolejne z zadań wykonane) i resztę bazy. Uzupełniamy straty tak, aby utworzyć kolejną silną armie (7 Tytanów, 3 Disruptory i Mammoth MK II w zupełności wystarczają). Przekraczamy most na zachód od naszej bazy. Wcześniej jednak, zanim to uczynimy, musimy zniszczyć artylerię wroga (bo zniszczy ona most w momencie, gdy nasze wojska będą nim przechodzić). Do tego celu znakomicie nadaje się ION Cannon lub Orca Bomber (ale wtedy musimy liczyć się z jego stratą - w pobliżu sporo działek SAM). Atakujemy. Szybko niszczymy działo laserowe (blisko na południowym-zachodzie) i War Factory. Kawałek dalej na zachodzie znajduje się Construction Yard, który trzeba bezwzględnie zniszczyć. Na północy znajduje się kolejna wyrzutnia ICBM. Dokładnie niszczymy resztę budynków. Znowu mamy godzinę czasu na zniszczenie kolejnej (na szczęście już ostatniej) wyrzutni. Dalej na zachodzie znajdują się pozostałości po naszej starej bazie. Zyskamy trzy jednostki (jednak w tej chwili są już one kompletnie nieprzydatne). Kierujemy się na południe. Znajduje się tu mała wyspa. To na niej swoją ostatnią bazę mają siły NOD. Jest ona chroniona polem ukrywającym (również jeden budynek w centrum bazy). Ponieważ z wyspą nie łączy nas żaden most, tak więc będziemy zmuszeni troszkę pokombinować. Istnieją przynajmniej trzy możliwości. Możemy wyprodukować dużą liczbę Hover MLRS i zaatakować nimi bazę, możemy wyprodukować klika amfibii i zaatakować bazę piechotą, którą przewieziemy na wyspę lub wyprodukować jeden, lub dwa samoloty transportowe Carryall i za ich pomocą przenieść na wyspę nasze jednostki (najpierw transportujemy Mommotha MK II, a następnie kilka Disruptorów i Tytanów). Jeśli zdecydujecie się na trzeci sposób (moim zdaniem jest on najbardziej efektywny), to zanim zaczniemy transportować jednostki, musimy zniszczyć kilka działek SAM, które znajdują się w pobliżu (za pomocą Hover MLRS lub ION Cannon). Po zniszczeniu budynku, który generuje pole ukrywające, niszczymy Construction Yard i ostatnią wyrzutnie ICBM. Kompletnie niszczymy bazę i resztę jednostek nieprzyjaciela. No i już możemy świętować pomyślne ukończenie gry!!!

Na koniec

Cóż, mnie sama gra znacznie rozczarowała. Panowie z Westwood doszli do wniosku (i to zapewne słusznego), że odpowiednia reklama i tytuł wystarczy, aby znacznie zarobić na ich najnowszym produkcie. Przypomina mi się historia z Dune 2000, która była kompletnym niewypałem, a mimo to odniosła dość duży sukces (no bo przecież czekały na nią rzeszę graczy). A może się mylę? Może moje oczekiwania były zbyt wygórowane? Tak czy inaczej, to mi się bardziej podoba Starcraft......

Artur Okoń

NOD

Misja 1

Nie będziesz tu miał wiele główkowania. Wybuduj Rafinery i oddział lekkiej piechoty (około 10-15 jednostek). Zostaw pięciu żołnierzy w bazie, a resztę oddziału wyślij, by penetrowali teren. Bazę przeciwnika napotkasz na wschodzie, za mostem. Zabij wrogów i zniszcz ich budynki, co da ci zwycięstwo. To banalnie proste.

Misja 2

Rozwiń MCV (pojazd budowlany), wybuduj Refinery, Power Plant i Hand of Nod. Zwerbuj piechotę (około 10 żołnierzy) oraz kilku inżynierów. Skieruj się na północ, zabij dwóch przeciwników i zniszcz laser. Przejdź przez most (jeśli jest zniszczony napraw go, korzystając z wojsk inżynieryjnych). Zabij każdego wroga, który pojawi się w zasięgu wzroku. Po drugiej stronie mostu znajduje się stacja TV. Zdobądź ją i zniszcz. Kiedy tego dokonasz, zbierz chłopaków i skieruj się na południe. Odziały przeciwnika, które pojawią się po drodze, po prostu rozstrzelaj. Będą to małe wozy terenowe, a także żołnierze wyposażeni w granatniki. Zniszcz bazę, a zwycięstwo masz w kieszeni.
Możesz również rozegrać tę misję na odwrót, kierując się najpierw na południe, a dopiero potem na północ.

Misja 3

Opcja 1 (sugeruje, żebyś ukończył najpierw właśnie ją). Rozpocznij od wysłania swoich jednostek na południe i skieruj je do tunelu, zabij każdego wroga, który stanie na twojej drodze. Przyjdź najpierw do bazy przeciwnika. Możesz wykonać zadanie na dwa sposoby. 1. Zniszcz ciężarówki, przeprowadź facetów przez most (po tym jak go naprawisz) i uratuj kolesia (na pewno stracisz kilka jednostek przez laser i czołg). Teraz szybko wycofaj się do transportu, jak to możliwe, (udało mi się tego dokonać za pierwszym razem). 2. Weź inżynierów i zdobądź bazę GDI. Musisz poczekać i przejmij Rafinery dopiero, gdy Harvester będzie w środku. Przejmij także Hand of Nod i zrób więcej Engineer (inżynierów), by zaanektować resztę budynków bazy. Jak najszybciej wyprodukuj Light Infantry (lekką piechotę), Rocket Infranty (piechotę rakietową) i zaatakuj przeciwnika, zdziesiątkuj go! Wówczas wsadź gościa do helikoptera i tym samym szczęśliwie ukończyłeś misję. Drugi z planów jest nieco łatwiejszy do zrealizowania i pozwala nacieszyć się bazą przeciwnika. Dlatego polecam go.

Opcja 2. Ta misja jest łatwiejsza, jeśli wykonałeś wcześniejsze zadanie. Gdybyś zdecydował się od razu na drugą opcję, wykonanie zadania byłoby o wiele trudniejsze. Jeżeli jednak posuwasz się do przodu zgodnie z poprzednimi wskazówkami, nie powinieneś mieć wielkim problemów z ukończeniem tego levelu. Po pierwsze przejdź przez most i zabij żołnierzy, którzy staną ci na drodze. Możesz zniszczyć budynki, lecz lepiej je przejąć. Rozbuduj swoją bazę i rekrutuj wojsko (15 Tick Tanks). Wyślij oddziały w kierunku północno-zachodnim do Świątyni Hasana. Możesz naprawić most, więc przyprowadź inżyniera. Możesz teraz wysłać swoje jednostki na wroga lub poczekaj jeszcze trochę, wyprodukuj więcej wojsk i wówczas dopiero zaatakuj (straty będą mniejsze, a zwycięstwo pewne). Kiedy zniszczysz świątynie, wygrałeś.

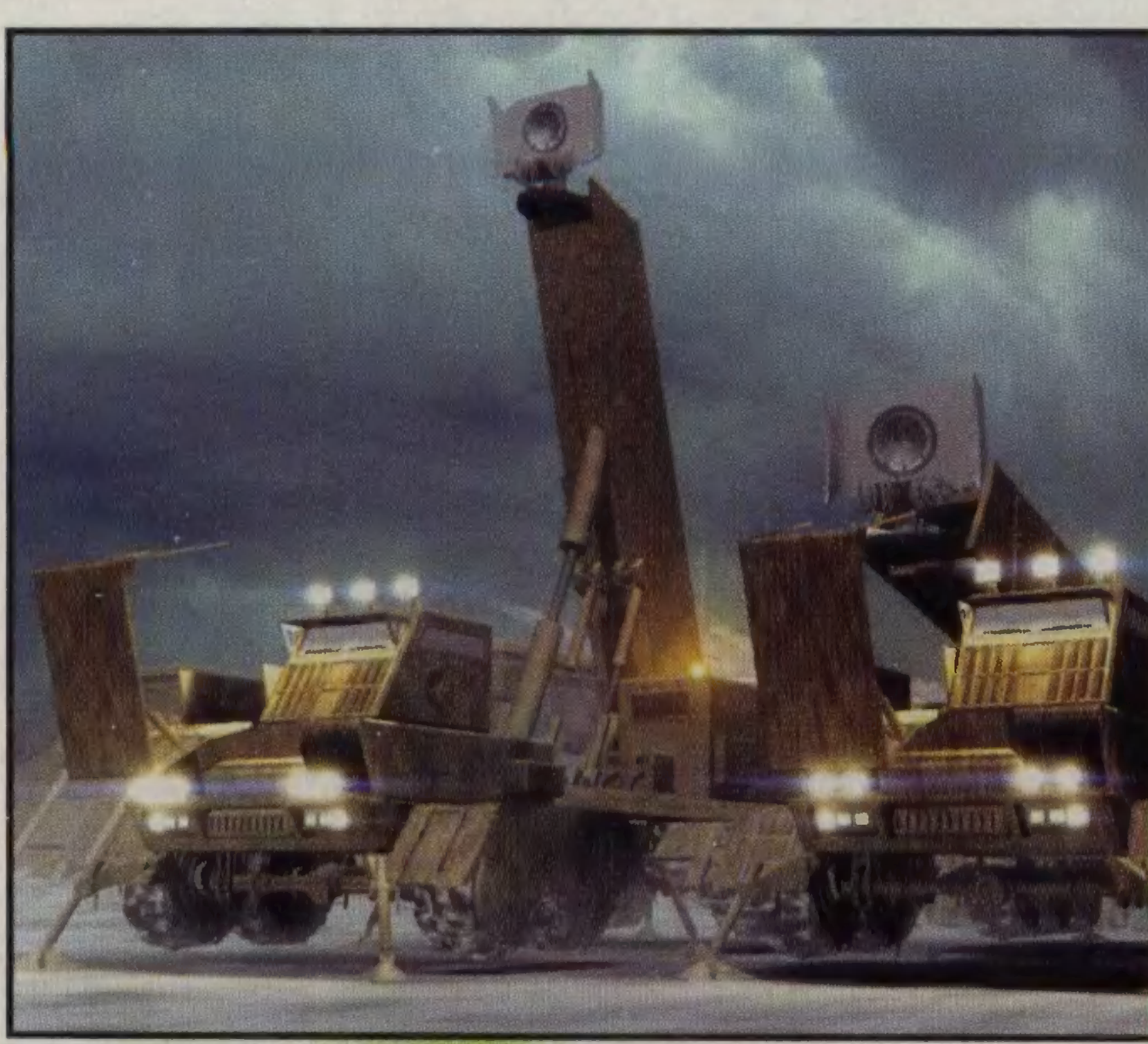
Misja 4

Opcja 1. Wybuduj bazę i otocz ją murem. Kiedy będziesz miał wystarczająco dużo siły, wyślij inżynierów, by zreperowali most na północy i zaatakuj, zniszcz bazę przeciwnika (lub zdobądź ją, jeśli chcesz, i wybuduj sobie konstrukcję GDI). Skieruj się w górę, zniszcz kolejny mur, przebij się do głównej bazy i zniszcz ją. To wszystko!

Opcja 2.Weź dużo Tick Tank (czołgów), skieruj się na południe (oczywiście dopiero, gdy skonstruujesz swoją bazę) i zniszcz małą stacje GDI. Weź trochę Rocket Guys, ich uzbrojenie przyda się do zniszczenia lokalnych sił przeciwnika. Gdy utworzysz już dwie armie (jedna złożona z Rocket Guys, druga z Tick Tank) wyślij ich na południe, w kierunku mostu, a dalej na północ, gdzie odnajdziesz bazę GDI. Powinieneś być w stanie zniszczyć, pokonać przeciwnika, jeżeli będziesz miał wystarczającą ilość Rocket Guys. Na szczycie (z lewej strony) znajduje się świątynia, gdzie ukończysz misję, jeżeli wszystkie jednostki GDI zostały odkryte i zniszczone. Jeśli nic się nie stanie, oznacza to, że musisz odwiedzić wszystkie kąty planszy i znaleźć niedobitków lub instalacje wroga, których wcześniej nie zauważyłeś.

Misja 5

Jest to moim zdaniem jedna z najtrudniejszych misji do ukończenia, jeśli nie wiesz, co masz robić. Weź swoje siły zbrojne i zlikwiduj oddziały przeciwnika przed sobą. Kieruj się torami kolejowymi, idź nimi, aż dojdziesz do dwóch mostów. Wejdź pod pierwszy. Spróbuj uniknąć patroli wroga. Idź torami obok bazy GDI i zabij tylko dwa Wolverines (samonośny pancerz szturmowy zwany również Rosomakiem, dwunożna jednostka o wysokości 3 metrów), które zostaną na ciebie nasłane. Wówczas skieruj się w północno-wschodni róg mapy (tak szybko jak to jest możliwe). Będzie bardzo dobrze, jeśli nie zostaniesz odkryty. Wyślij teraz inżyniera i eskortę wokół lewej strony urwiska, aż do miejsca, gdzie zobaczysz olbrzymi wrak. Wyślij do środka inżyniera, a eskortę z powrotem do poprzedniej lokacji. Poświęć jedną jednostkę, spróbuj zwabić GDI do walki z innym NOD.



Wyślij piechotę pod bazę wroga. Kiedy przeciwnik wyjdzie do ciebie, pędź na południe i w górę pochyłości do innej placówki NOD. GDI będzie walczyć z NOD i obie strony nie będą miały wojsk, by wysłać je przeciwko tobie. Jeśli GDI zniszczy laser, będziesz mieć trochę czasu. Jeśli na urwisku znajduje się inny, należący do sił NOD Buggy i żołnierze, idź tam i spróbuj ich zwabić na dół. Jest duże prawdopodobieństwo, że siły GDI również zwrócą na ciebie uwagę i dołączą do konfliktu. Wówczas wycofaj się i kieruj się torami jak najszybciej w kierunku bazy NOD. Postaraj się jak najszybciej zniszczyć pociąg lub zabij inżyniera próbującego naprawić most i wówczas rozwal pociąg. Dokonałeś tego! (jeśli ktoś zna łatwiejszy sposób wykonania tego zadania, niech da mi znać).
Łatwiejszą drogą do ukończenia misji jest podążać za pociągiem Attack Cycle (motocykl szturmowy NOD, uzbrojony jest w podwójną wyrzutnię rakiet do celów naziemnych i latających). Kiedy pociąg zatrzyma się na stacji, można go zniszczyć. Na drugiej stacji można zniszczyć engine, a następnie caboose. Wszystko zajmuje około trzech minut.

Misja 6

Opcja 1 (rekomendowana). Przede wszystkim wybuduj dużo Tick Tanków. Kiedy będziesz miał już około 15-20 sztuk skieruj je prosto na północ, następnie na zachód do mostu. Napraw go i przetransportuj swoje wojsko na drugą stronę. Posuwaj się dalej na zachód i zniszcz po drodze małą bazę GDI. Kierując się dalej na zachód, dotrzesz do miasta. Zlikwiduj siły GDI, które staną ci na drodze, a następnie skieruj się do tunelu. Ukryj w nim Tick Tanks i czekaj na Umagon. Powinieneś łatwo zniszczyć pociąg i wygrać tę misję.

Opcja 2. Musisz mieć naprawdę dużo Tick Tanków i artylerii, a także szybkich zwiadowców i trzy MSA (Mobile Sensor Array; Ruchomy System Wykrywający to system czujników, które są w stanie wykryć obecność wroga, nawet jeśli nieprzyjacielskie jednostki są zamaskowane lub ukryte pod ziemią). Gdy twoje wojsko będzie gotowe, rusz na bazę GDI i zniszcz pociąg. Kiedy tylko przejmiesz Umagon zwycięstwo jest twoje.

Część 2 opcjonalna. OK. ta misja jest naprawdę interesująca. Wszystko, co musisz zrobić to przede wszystkim zdobyć bazę wroga, co nie jest szczególnie trudne. Następnie, jak zwykle wybuduj swoją bazę. Szczególny nacisk postaw na produkcję Titans (Tytan - Średni Bojowy Robot Kroczący; 8 metrowa jednostka GDI uzbrojona w działo 120 mm). Potrzebujesz około 30 takich jednostek. Gdy już będziesz je miał, skieruj się na wschód i przez bramę. Zabij wszystkich mutantów, którzy się tu znajdują, a następnie przejdź przez most. Zniszcz obronę i kieruj się wprost na bazę. Zdobądź ją. Upewnij się, że zniszczyłeś wszystkie jednostki cywilne na północy i te znajdujące się nieco na wschodzie. Gdy tego dokonasz, kończysz misję.

Misja 7

Część opcjonalna. Ta misja jest naprawdę niewiele warta, omiń ją, chyba, że naprawdę chcesz powalczyć mając do dyspozycji drużynę Cyborg Commando. Idź na północ, a następnie wschód przez Tiberium. Zniszcz każdy ruchomy cel. Skieruj się na most, ale wejdź tylko na sam jego początek. Most zostanie zniszczony i, o ile nie posunąłeś się za daleko, twoim wojskom nic się nie stało. Napraw most, przejdź na druga stronę i ponownie zabij swoimi cyborgami każdego, kto stanie ci na drodze. Weź ze sobą ciężarówki i kieruj się na górny, prawy róg mapy. Wyślij ciężarówki na zewnątrz i... wygrałeś!

Część główna. Jeśli dostałeś ciężarówki, możesz wysłać pocisk w jedną z nich :-). Zacznij od wysłania szpiegów na północ, zabij żołnierza GDI i znajdź mutanty. One są głupie, lecz pomogą ci (będą za tobą łazić i ostrzelają wroga, którego postanowisz zaatakować). Idź na zachód, do tunelu i skieruj się nim na północ. Zabij nieprzyjacielskich żołnierzy po drugiej stronie i nie pozwól umrzeć szpiegowi. Teraz postaw bazę na urwisku powyżej tunela. Rozbuduj bazę. *Musisz wybudować około 30 Tick Tanks, a* kiedy będziesz już je miał, wyślij je na wschód, zlikwiduj bazę i dalej przed siebie, przez most. Przejdź przez rozpadlinę na drugą stronę. Zlikwiduj wszystkie jednostki GDI, a następnie zniszcz duży budynek na szczycie bazy. Misja skończona.

Misja 8

Po pierwsze skoncentruj swoich żołnierzy w jednym miejscu i wyślij ich przez lód, z wyjątkiem Tick Tanks. Nie musisz się martwić i czekać, aż lód zamarznie, pojazdom nic się nie stanie i na pewno nie wpadną do wody. Kieruj się na południe i na wschód. Przejdź przez tunel i wyprowadź Titans. Zdobądź War Factory i Rafinery, kiedy ciężarówka będzie w środku. Skieruj cyborgów na północ i uwolnij inżynierów (engineers). Skieruj oddziały w dół i zdobądź Construction Yard i Power Plant (Plac Budowy i Elektrownia GDI - podstawowe, jedne z najważniejszych struktur wśród budynków GDI). Teraz wybuduj Tytanów i pamiętaj, aby chronić Slavick. Skieruj się w dół do odsłoniętej strefy na mapie (oczywiście po tym jak wybudujesz radar i resztę swojej bazy) i weź Slavick do Orca. Następnie rozwal bazę na dole, po lewej. Będziesz potrzebował połączyć Tytany z Cyborgami, weź Oxanna do transportu i to jest koniec misji.

Misja 9

Opcja 1. Skieruj się na północny-wschód i w dogodnym miejscu postaw bazę. Wyślij szybko Weed Eater do pra-

cy; nie pozwól, aby eksploatował żyły zbyt blisko twojej bazy. Wybuduj Devils Tongues (Czołg Ogniowy "Diabli Język" jest w stanie przebić się przez wszystkie substancje, z wyjątkiem najtwardszych i zalać przeciwnika strumieniem śmiercionośnych płomieni) i wyślij jednostki tego typu, aby odnalazły GDI. Gdy umiejscowisz wroga przygotuj obronę. Wykorzystaj siłę ogniową Tick Tanks do odparcia przeciwnika. Jeżeli odeprzesz GDI, wygrasz ta misję.

Opcja 2. Przede wszystkim wybuduj bazę z dużą ilością Rocket Infantry, ponieważ będziesz ich potrzebował. Zrób około 30-35 Tick Tank i wyślij je na północ w kierunku bazy GDI. Nie buduj żadnych zbytecznych jednostek, zanim nie zniszczysz GDI! Ze wspomnianą siłą powinieneś być w stanie zdobyć bazę przeciwnika. Rusz na zachód, do baraków wroga, gdzie stacjonują Hover Tanks i Titans. Zrób porządek w mieście. Uważaj na oddziały przeciwnika stacjonujące na urwisku po lewej stronie (zachód). Za miastem znajdują się koszary, więc je również weź pod swoją opiekę. Kiedy zlikwidujesz GDI, zajmij wszystkie pozostałe konstrukcje przeciwnika, a zwycięstwo będziesz miał w kieszeni.

Misja 10

Wyślij szpiegów na wschód i unikaj patroli. Idź obok obu mostów, aż do Comm. Center. Strzeż się Titans (Tytanów). Następnie wyślij MCV i grupę osłonową i wybuduj bazę pod Comm. Center. Postaw normalne umocnienia wojskowe. Weź około 10 cyborgów i umieść ich w APC. Wyślij ich na północną stronę, a następnie zniszcz bazę. Następnie skieruj się na wschód i zniszcz najpotężniejszą jednostkę wroga: Mammotha (Czołg Mamut II wyposażony jest w podwójne działka maszynowe i montowaną z tyłu wyrzutnię pocisków przeciwlotniczych, jednocześnie, można używać tylko jednej jednostki tego typu). Prawdopodobnie nie uda ci się go zniszczyć, ale na pewno zostanie osłabiony. Wyślij jeszcze więcej Cyborgów, żeby wreszcie zniszczyć Mamuta.

Misja 11

Weź wszystkie jednostki do APC (Ziemnowodny Transporter Opancerzony). Skieruj się na zachód i nie pozwól, aby wykryto cię, oświetlając reflektorami. Posuwaj się dalej na zachód i postaraj się być naprawdę szybki (aż ostatecznie dotrzesz do urwiska). Wyprowadź z pojazdów Rocket Guy i przygotuj się do ataku. Wyślij swój oddział w dół i zdobądź bazę przeciwnika. Zabij strażników i przejmij wszelkie instalacje. Ukryj swoich żołnierzy (toxin soldiers) za budynkami i zrób kilka Wolverines i wyślij ich w górę (do APC). Kiedy nadejdzie Jake strzel raz i zabierz go do APC. Wyślij swoje Wolverines, by zabiły innych nieprzyjaciół i rusz tą samą drogą do miejsca startu. Następnie postaw Jake'a i to będzie koniec misji.

Misja 12

Część opcjonalna. Nie narażaj szpiegów na niebezpieczeństwo. Kieruj się na północ (zlikwiduj patrol) i w górę na szczyt, do bazy. Strzel w skały tak, by spadły. Wyślij szpiegów do Comm. Center (masz już 1/3 misji z głowy). Skieruj się z powrotem na północ i nieco na wschód, aż natrafisz na mur. Rozwal go, a następnie kieruj się na wschód do Comm. Center. (2/3 misji ukończone). Kieruj się na wschód i ponownie zniszcz skały. Trzymaj się kierunku wschodniego, uderz w kolejną stromą skałę, wyślij szpiega w tamtą stronę, a następnie jedź wszystkimi siłami na wschód. Skręć na południe i dalej tą drogą. Tym razem na zachód, aż do APC. Znowu zwyciężyłeś!

Część główna. Jest to mój zdecydowany faworyt. Ukończyłem ją już siedem razy. To jest naprawdę fajna zabawa. Po pierwsze wybuduj swoją bazę i przejmij Power Plant (elektrownia). Zdobądź Ion Cannon (stacjonarne działo jonowe). Bardzo ci to pomoże. Kiedy będziesz miał już pociski, uderz w Command Center (wyślij Devil's Tongues, aby odkryły mapę) za pomocą Ion Cannon. Następnie weź pierwszy ICBM (znajduje się na północ od ciebie). Ma silną obronę. Teraz zdobądź APC: załaduj do środka 3 Cyborgi, 1 Cyborg Commando i jednego inżyniera. Skieruj pojazd na most po prawej, napraw go i skieruj oddział w kierunku latarni. Jednocześnie, wyślij około 30 Tick Tank'ów w górę na lewo z innym ICBM. Gdy dotrzesz do mostu, napraw go. Przejdź przez most i do latarni otwórz ogień. (powinieneś zniszczyć firestorm generator/wal - skorzystaj z Ion Cannon).
To wszystko. Obejrzyj sobie zakończenie i napawaj się zwycięstwem!

Część 2 - przegląd jednostek

Light Infantry - 120 kredytów. Dobre jednostki do obrony bazy. Ocena przydatności - 6.

Rocket Infantry - 250 k. Podstawowe jednostki do obrony bazy przed atakami z powietrza. Około 15 RI rozrzuconych wokół bazy to optimum, jeśli chodzi o efektywność i skuteczność. Ocena - 7

Engineer - 500 k. Przejmuje konstrukcje przeciwnika, naprawia mosty, a także własne budynki. Jest to bardzo pożyteczna, wręcz niezbędna . Ocena - 8.

Cyborg - 650 k. Świetna jednostka ataku w wypadku wykorzystania APC (Podziemnego Transportera Opancerzonego). Jego pozytywną cechą jest, że leczy się Tyberium (!) Szybciej leczy się w niebieskim. Ocena - 8.

Cyborg Commando - 2,000 k. Są to niezwykle skuteczne jednostki piechoty, które potrafią zniszczyć praktycznie każdy cel naziemny. Świetnie sprawdzają się w ostrych, zmasowanych atakach na przeciwnika. Są to najbardziej pożyteczne jednostki w grze. Podobnie jak Cyborgi mogą samoistnie leczyć się w Tyberium. Leczą się szybciej na niebieskich polach Tyberium. Ocena - 10

Mutant Hijacker - 1,850 k. Można powiedzieć, że to inżynier dla jednostek. Jest w stanie przejąć kontrolę nad dowolnym pojazdem. Przejmując pojazd wroga, Hijacker musi w nim zostać i nie może zostać usunięty, chyba że jednostka zostanie zniszczona. W takim wypadku Hijacker przeżyje i będzie gotowy do następnej akcji. Ocena - 7

Harvester - 1,400 k. Za pomocą żniwiarki zdobywamy środki płatnicze. Jest to jedyny pojazd przystosowany do zbierania Tyberium. Maszyny te samoczynnie zaczynają pracę, lecz nie będą chciały działać w strefie zagrożenia, objętej działaniami wojennymi. W takim wypadku musi zostać wydany bezpośredni rozkaz. Dopiero wówczas Harvestery rozpoczną pracę. Ocena - 9

Attack Buggy - 500 k. Jest to dobra jednostka do obrony bazy. Może szybko się przemieszczać i ma sporą siłę ognia. Słaby pancerz redukuje jednak przydatność AB w misjach zaczepnych. Ocena - 4

Attack Cycle - 600 k. Lekko opancerzony motocykl szturmowy jest szczególnie przydatny do zadań rozpoznawczych (jest to najszybsza jednostka Bractwa). Mimo lekkiego opancerzenia AC wytrzyma uderzenie średniej klasy. Warto dodać, że na pokładzie tej maszyny zainstalowano podwójną wyrzutnię rakiet, które poradzą sobie zarówno z celami naziemnymi jak i latającymi. Ocena - 3.

Tick Tank - 800 k. Ta silna jednostka jest kręgosłupem twojej armii. Jest to lekki czołg szturmowy, który może zakopać się w ziemi, co zwiększa jego odporność na pociski nieprzyjaciela. Tick Tank jest uniwersalnym czołgiem przydatnym zarówno w zadaniach defensywnych, jak i ofensywnych. Ocena - 9.

Artillery - 975 k Niewiarygodnie skuteczna jednostka w wypadku obrony bazy przed średniej klasy przeciwnikiem. Olbrzymi zasięg tej broni sprawia, że przeciwnik zostaje praktycznie pozbawiony możliwości odwetu. Konieczne zakotwiczenie tych jednostek powoduje jednak, że w trakcie ostrzału nie można ich przemieszczać. Ocena - 8.

Subterranean APC - 800 k. Podziemny Transporter opancerzony jest najlepszą jednostką do ataku wrogich baz. Umożliwia pełne zaskoczenie wroga i jego błyskawiczną likwidację poprzez uderzenie w najczulsze miejsce. Do Transportera zmieści się 5 jednostek piechoty. Należy jednak pamiętać, że S APC może zostać wykryty przez MSA (Ruchomy System Wykrywający) i nie może wydobyć się na powierzchnię, jeżeli jest to, np. grunt kamienisty lub woda. Ocena - 7.

Mobile Repair Vehicle - 1,000 k. Jest to niezwykle przydatna jednostka, która może przywrócić pełną sprawność bojową każdemu innemu pojazdowi. MRV można ustawić również w ten sposób, aby pojazd automatycznie naprawiał każdą jednostkę, która pojawi się w jego pobliżu. Ocena - 5.

Devils Tongue - 750 k. Czołg ogniowy. Jego nazwa: "Diabli Język" wzięta się od śmiercionośnego miotacza płomieni, zainstalowanego na pokładzie tej maszyny. Skuteczność tej maszyny ogranicza się jednak do walki z piechotą. W starciu z poważniejszymi jednostkami GDI, "Diabli Język" staje się mało przydatny. Ocena - 7.

Stealth Tank - 1,100 k. Świetna jednostka do ataku z zaskoczenia i misji szpiegowskich. Jest to lekki czołg szturmowy, który może maskować się w celu uniknięcia wykrycia przez nieprzyjaciela. W momencie rozpoczęcia ostrzału pole ochronne znika. ST może zostać wykryty przez piechotę, systemy obronne bazy i ruchome systemy czujników GDI. Ocena - 6.

MCV - 2,500 k. Pojazd budowlany jest niezwykle cenny zarówno dla sił NOD, jak i GDI. Jednostka ta umożliwia założenie bazy. Jeżeli w polu widzenia pojawi się MCV, zawsze warto ją zdobyć. W wypadku utraty własnej bazy, mamy wówczas możliwość wybudowania kolejnej, powetowania strat i zwycięstwa. Ocena - 9.

Mobile Sensor Array - 950 k. Umożliwia wykrycie zamaskowanych jednostek wroga, pokazując ich pozycje na radarze. W grze single praktycznie bezużyteczny, jednak bardzo pomocny w multiplayerze. Ocena - 4.

Weedeater - 1,400 k. Pozwala na zbiór Tyberium z żył i produkuje z tego materiału doskonałe pociski chemiczne. Ocena - 6.

Harpy - 1,000 k. Ten bojowy śmigłowiec nadaje się do niszczenia piechoty i lekko opancerzonych pojazdów. Nie jest jednak specjalnie skuteczny ani tym bardziej odporny na ogień wroga. Warto poważnie zastanowić się przed budowaniem jednostek tego typu. Ocena - 4.

Banshee - 1,500 k. Bardzo użyteczna, szybka jednostka wyposażona w podwójne działko plazmowe. Skonstruowana w oparciu o technologię kosmitów, jest jedną z lepszych jednostek należących do NOD. Ocena - 7.

Cojam12 tłumaczenie Inqisitor

producent: Psygnosis
platforma: PC

Drakan: Order of the Flame

Gdybym w tej chwili miał wybierać najlepszą według mnie grę TPP, na pewno został by nią Drakan. Ta wspaniała gra urzekła mnie po prostu wszystkim i podejżewam, że nie tylko ja odbieram ją w ten sposób. Każda gra lubi się jednak nudzić, gdy gracz trafi na jakiś moment którego za nic nie może przejść. Podobnie jest z Drakanem - momentami gra jest naprawdę łatwa, ale czasem bez srogiego główkowania się nie obejdzie. Poniższy tekst to krok po kroku opis przejścia całej gry. Nie ma według mnie większego sensu granie w Drakana punkt po punkcie. Jak zwykle polecam samodzielne granie i korzystanie z solucji tylko w wypadku wiekszych problemów. Pamiętajcie, że w Drakanie do celu prowadzą różne drogi także czasem będziecie musieli cofnąć się kawałek żeby móc przejść wszystki tak, jak w opisie. Oczywiście życzę jak najmniej problemów z grą i jak najwięcej dobrej zabawy - do dzieła.

1.Początek gry - Zrujnowana Wioska

Zdobycie mithrilowego miecza

UWAGA: Używaj szybkiego nagrywania stanu gry - po prostu po każdej walce naciśnij 'Q'. Oprócz tego, co jakiś czas, nagrywaj klasycznie stan gry, co pozwoli ci zachować save'y na dłużej, a ponadto pozwoli cofnąć się trochę dalej, jeśli zrobisz coś źle - nie ma nic gorszego niż powtarzanie poziomu od nowa.

Bądź ostrożny, zaraz po rozpoczęciu gry - próbuje się do ciebie zakraść Wartok. Weź miecz do ręki.
Idź na północ i na wschód. Spotkasz tu Wartoka. Wejdź do domu i zabierz 'health elixer'.
Teraz idź cały czas na zachód. Znajdziesz zrujnowany dom, który spokojnie możesz ominąć. Po tym, idź na północ i zejdź na plażę. Kawałek na północny-zachód znajdziesz trochę rzeczy - mithrilowy krótki miecz i 3 napoje leczące.

Popłyń kawałek na zachód (nie zapomnij o nabieraniu powietrza), wyjdź na brzeg i idź na południe, aby zdobyć 'Duncan's Battle Axe'.
Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś mithrilowy miecz, trochę na południe stąd znajdziesz małą jaskinię. Wejdź do środka i uważaj na pająki, których kilka się tam kręci.

Pająki: Zabicie ich jest stosunkowo proste, klęknij i atakuj, gdy będą blisko - nic więcej nie jest potrzebne.

Znajdziesz się koło podziemnego jeziora. Przepłyń przez nie do małego pomieszczenia z sadzawką.
Zanurkuj w niej i przepłyń do nowego obszaru.
Wyjdź z wody i w ciemnościach znajdź przejście, którym idź dalej, uważając na pająki.
Gdy dotrzesz do końca korytarza, przestaw dźwignię, aby dostać się do piwnicy tawerny. Teraz możesz zacząć w ostatnim punkcie następnej części ('Klucz w tawernie') - dzięki temu od razu zdobędziesz klucz.

Klucz w tawernie

Tawerna leży na południe od miejsca, gdzie umarł stary człowiek.
W jednym z pomieszczeń na górze znajdziesz napój leczący.
Na dole - z tyłu schodów otwórz drzwi do piwnicy.
Rozwal wszystkie beczki, żeby znaleźć kilka eliksirów leczących.
Wskocz na skrzynie aby dostać się na półkę, skąd zabierzesz maczugę.

UWAGA: miecz z którym zaczynasz grę jest jedynym przedmiotem (dopóki nie zdobędziesz 'Mourn Bringer' i 'Rune Blade', a do tego jeszcze trochę czasu), który jest niezniszczalny. Cała reszta niszczy się w miarę używania, więc jeśli nie musisz używać maczugi, nie rób tego. Jeśli masz zniszczyć beczkę, zrób to swoim mieczem.
Przestaw dźwignię, aby otworzyć drzwi
Kucając, pozabijaj pająki
Na stole po lewej (patrząc od drzwi, którymi wszedłeś) znajdziesz klucz - wciśnij ENTER, aby go zabrać.

Znalezienie zardzewiałej kolczugi

Od martwego człowieka idź na zachód, aż dojdziesz do miejsca, gdzie grasują Scavengery.

Scavenger: Podkradnij się do niego, pozwól mu podejść i kucając zaatakuj maczugą. Zlikwidowanie go powinno zabrać około 3 ataków.
Dalej na zachód znajduje się mała jaskinia, w której znajdziesz podniszczoną zardzewiałą kolczugę.

UWAGA: Po wzięciu nowego przedmiotu, otwórz okienko ekwipunku ('I') i użyj go klikając na niego dwa razy.

Wyjdź z jaskini i wejdź na półkę prowadzącą na południe - spotkasz tu kolejnego scavengera.
Wskocz do rzeki i płyń na zachód, bardzo powoli to idzie, ale można, aż dopłyniesz do miejsca, gdzie będziesz mógł wstać, stąd idź na północ. Tu spotkasz Wartoka, po którego zabiciu zdobędziesz napój niewidzialności.
Wejdź do wychodka, aby zdobyć dwa kolejne napoje leczące.
Wdrap się na półkę na południowym zachodzie i zejdź *na dół po drugiej stronie - w miejsce, gdzie znalazłeś* zardzewiałą kolczugę.
Stąd wróć do tawerny.

Księga Kapłana

Pójdź na południe obok tawerny, aby dostać się do domu kapłana.
Uważaj - po drodze spotkasz jednego scavengera.
Idąc dalej, spotkasz Wartoka zabijającego człowieka.
Idź dalej na południe i przejdź przez rzekę.
Dom Atimara (kapłana) to nie pierwsza chata za rzeką - na wschód od niej znajduje się jeszcze jeden dom i to jest właśnie ten. Między domami spotkasz kolejnego Scavengera.
Podejdź do drzwi i użyj klucza, aby dostać się do domu.
Księga leży na stole.

Odnalezienie 'Soul Crystal'

Po wyjściu z domu natkniesz się na dwa Wartoki.

UWAGA: Jeśli Wartok zaczyna krzyczeć i machać rękoma, znaczy to, że wzywa kompanów, aby mu pomogli w walce z tobą.
Wróć na północ - przez most.
Idź na wschód, po drodze powinieneś spotkać 3 Wartoki.

Gdy ścieżka zakręci, idź na północ. Tu spotkasz większego Wartoka z napojem leczącym.

Idź na północ przez most i wejdź do świątyni.

Użyj książki na piedestale znajdującym się w świątyni (musisz to zrobić, stojąc przy północnej ścianie świątyni).

Wejdź na schody i obejrzyj krótką animację.

Zeskocz na dół - na ścieżkę, którą widać na dole.

Po przejściu przez mały tunel, znajdziesz się w pomieszczeniu z kilkoma latającymi ostrzami. Podchodź po kolei do każdego z nich, poczekaj, aż przeleci obok i przebiegnij dalej. Bądź ostrożny - każde ostrze porusza się z inną prędkością. Najlepiej nagraj stan gry po przejściu koło każdego ostrza. Uważaj też, aby nie spaść ze ścieżki, która dwukrotnie skręca.

Przejdź przez tunel do kolejnej komnaty.

Po drugiej jej stronie zobaczysz statuę i przycisk na ziemi. Popchnij statuę na niego.

Teraz, po dwóch stronach komnaty znajdziesz dwa kolejne przyciski, podejdź do każdego z nich i wejdź na niego. Światła powinny zniknąć, a na środku pomieszczenia powinno zostać purpurowe światło. Dziura na środku pomieszczenia powinna zniknąć.

Wejdź na środek pomieszczenia i weź kryształ z tej dziwnej purpurowej rzeczy.

Teraz dziura się otworzy i powstaną w niej schody - zejdź nimi na dół.

Wejdź na platformę na końcu tunelu i wjedź nią do nowej jaskini.

Obudzenie Arokha

Wyjdź z jaskini i przejdź przez most. Na mapie pojawią się nowe miejsca.

Po drugiej stronie spotkasz jednego lub dwa Wartoki.

Idź na wschód i na południe. Powinieneś znaleźć się w miejscu z kilkoma skrzyniami i pochodnią. Stąd pójdź kolejną ścieżką na północ.

Tu powinieneś spotkać 3 Wartoki. Nie niszcz ich beczek, gdyż są wypełnione jakimś wybuchającym świństwem.

Idź dalej na północ, aż dojdziesz do wielkiej rzeczy przypominającej drzewo bez gałęzi. Popchnij ją, a nie dość, że utworzysz most przez rozpadlinę to jeszcze prawdopodobnie zabijesz Wartoka po drugiej stronie.

Wskocz na nowy most i OSTROŻNIE przejdź na drugą stronę.

Idź na północ, zabijając po drodze kolejnego Wartoka.

Wejdź do jaskini - są tu co najmniej 2 Wartoki. Przejdź na drugą stronę.

Po przejściu przez jaskinię spotkasz jeszcze jednego Wartoka.

Idź na wschód północną ścieżką, aż dojdziesz do uszkodzonego mostu.

Bądź ostrożny przy przekraczaniu go - jak zapewne zauważyłeś, jest bardzo uszkodzony.

Zaraz po drugiej stronie spotkasz kolejnego Wartoka, a trochę dalej znajdziesz ich obozowisko.

UWAGA: Pchnięcie jest bardzo dobrym, pierwszym atakiem przeciwko Wartokom. W razie gdyby nie wytrąciło im broni, czy nie ucięło kończyn, zostawi przeciwnika ogłuszonego.

UWAGA: Jeśli Wartok usłyszy coś, podejdzie, aby sprawdzić niezależnie od tego, czy wie, że jesteś w pobliżu, czy nie. Także jeśli nie będziesz się ruszał, Wartoki mogą kręcić się w koło i wrócić do swojego obozu i pójść spać. Wtedy możesz je bez problemu pozabijać.

Podejdź do mostu na wschodzie i przejdź przez niego (będziesz wiedział, że to ten, bo przed nim stoi nabity na włócznię szkielet).

Teraz idź na północ, zeskocz z małego klifu i idź na górę po wschodniej stronie wzgórza - spotkasz tu Wartoka.

UWAGA: Jeśli masz problemy z wejściem na krawędź wzgórza, spróbuj trochę poskakać.

Idź na wschód do kolejnego mostu. Tu spotkasz 2 Wartoki. Nie atakuj trzech beczek, które tu znajdziesz - jedna z nich wybucha.

Przejdź ostrożnie przez most - jeszcze nie jest skończony.

Teraz idź na północny-wschód. Wartok będzie próbował zepchnąć na ciebie kamień, ale skończy się to tak, że zabije swojego kompana.

Ściezka, którą powinieneś iść leży blisko rzeki i prowadzi na południe. Jest bardzo ciemno i słabo ją widać, ale musisz wiedzieć tylko, że prowadzi ona do kolejnego mostu.

Gdy zejdziesz z mostu, po prawej stronie spotkasz scavengera.

Dalej na zachód (na prawo od mostu) znajdziesz jaskinię, w której scavenger zabił człowieka przy zwłokach którego, znajdziesz eliksir leczący i znoszoną kolczugę.

Wyjdź z jaskini i pójdź na górę, na wschód.

Szybko zobaczysz czerwoną jaskinię wkoło której kręci się kilka Scavengerów.

Przejdź przez mały strumień i skieruj się do jaskini. Wejdź do środka.

W korytarzu zaraz za wejściem, blisko podłogi znajduje się pułapka. Gdy tylko ostrze wyłoni się ze ściany i oddali się od ciebie, przebiegnij koło niego. Gdy będziesz w połowie korytarza musisz podskoczyć, gdyż ostrze będzie wracać.

Teraz korytarz zakręci i w następnym trafisz na dwa podobne ostrza. Jedno na poziomie podłogi, a drugie trochę wyżej. Podejdź do nich tak blisko, jak możesz i uruchom dolne ostrze, podejdź do środka korytarza, schyl się, aby wyższe ostrze przeleciało nad tobą, podbiegnij i przeskocz nad wracającym ostrzem.

W następnym korytarzu najbezpieczniej jest stanąć w narożniku, który łączy go z kolejnym korytarzem (nie w rogu koło ostrza). Pozwoli ci to popatrzeć i zastanowić się, co zrobić. Tutaj też znajdują się dwie pułapki - jedna niżej, a druga wyżej. Tym razem jednak obie uruchamiają się w tym samym czasie. Znowu przebiegnij obok pierwszej, a potem szybko wciśnij crouch+run przy drugiej. Powinna bez problemu przelecieć ci nad głową. Zostań w takiej pozycji i przetocz się kilka razy w kierunku końca korytarza, gdzie odbij w lewo, aby znaleźć się w bezpiecznym miejscu.

Znajdujesz się teraz w dziwnym, czerwonawym pomieszczeniu, w którym brakuje kilu elementów podłogi. Jeśli spadniesz na dół - zginiesz. Musisz przeskoczyć przez dziurę na drugą stronę. Podłoga jeszcze w części istnieje i to musisz wykorzystać. Pamiętaj jednak, że nie możesz stać na kamiennych blokach zbyt długo, bo się zawalą i zginiesz. Będąc na drugiej stronie, od razu obróć się w prawo i wbiegnij do jaskini. Jeśli poczekasz zbyt długo, kamienne bloki zarwą się i zginiesz.

Wbiegnij do kolejnej komnaty, ale nie zeskakuj na dół. Znajdziesz się w pomieszczeniu ze statuą wielkiego smoka. Idź ścieżką w prawo, aż dotrzesz do dna jaskini. Podejdź do urządzenia w środku pokoju i oglądnij przygotowaną scenkę. Gratulacje - masz smoka.

2.Kaniony Wartoków

Odnalezienie kopalni Grimstone - część 1.

Znajdujesz się teraz w małej jaskini. Wyjdź z niej, a zobaczysz, że jest dzień i pada deszcz.

UWAGA: Gdy siedzisz na grzbiecie smoka musisz sobie zdać sprawę z kilku rzeczy. Po pierwsze, Arokh nie rusza głową tak, jak ty ruszasz myszą. Aby dokładnie celować jego ogniem użyj prawego klawisza myszy, który pozwala ci na patrzenie w dowolnym kierunku. Po drugie pamiętaj, że wasze punkty życia są wspólne. Jeśli siedzisz na jego grzbiecie i masz bardzo mało punktów życia oznacza to, że smok ma ich równie mało. Wskaźnik po prawej stronie oznacza, ile jeszcze ognia pozostało smokowi - z upływem czasu ubytki znikają.

Na południu, za rzeką znajdziesz małe ruiny, a w nich napój leczący. W pobliżu znajduje się dwóch Wartoków. Idź kawałek na wschód, aż znajdziesz dom. Zejdź ze smoka i wejdź do środka. Spotkasz tam człowkieka, któremu udało się uniknąć śmierci z rąk Wartoków. Może on pomóc ci zdobyć lepszy miecz, jeśli oczyścisz dla niego jaskinie, znajdujące się kawałek dalej na południe. Dalej na wschód spotkasz trzy duże Wartoki i kolejne ruiny.

UWAGA: Kawałek od ciebie na północ znajduje się duże działo, które zacznie strzelać, jeśli za bardzo się do niego zbliżysz. Na wschód od niego znajduje się kolejne.

- Sprawdź ruiny, aby znaleźć kolejny eliksir. W pobliżu znajduje się mała jaskinia, która jest wyjściem z jaskiń pająków i daleko nią nie zajdziesz.

Oczyszczenie jaskiń z pająków

Sprawdź na mapie, gdzie znajdują się jaskinie pająków. Miejsce to znajdziesz niewysoko na krawędzi wzgórza. Podleć tam, zejdź ze smoka i wejdź do środka.

Będąc w środku, idź przed siebie, zabijając pająki. Nawet jeśli będzie ciemno, będziesz je widział dzięki święcącym na czerwono oczom.

Wejdź na półkę skalną i popchnij słup, żeby zrobić dla siebie most. Przejdź na drugą stronę.

Zabij pająki, które tu spotkasz i pójdź na południe. Spotkasz tu kolejne pajątki i znajdziesz łuk. Pamiętaj, aby zabezpieczyć teren zanim go podniesiesz i nie zapomnij zabrać strzał.

Skieruj się na wschód do gniazda pająków i dalej je zabijaj.

UWAGA: Bądź tutaj bardzo ostrożny. Gdy będzie ci się wydawało, że nie ma tu już więcej pająków, te mogą skoczyć na ciebie ze stropu. Możesz zniszczyć dziwnie ruszające się rzeczy na ścianach.

Idź na południe przez jaskinię, aż dotrzesz do beczek. Zabezpiecz teren i rozwal beczki, aby zabrać dwa napoje leczące. Idź dalej, zabijając wszystkie pająki.

Znajdziesz się w oświetlonym pomieszczeniu zlokalizowanym nad gniazdem pająków. Podejdź na drugi koniec pomieszczenia, aby zabrać nowiutką kolczugę.

Wskocz na najniższą skrzynię, z niej na wyższą, a z niej na deskę, na której drugim końcu leży eksplodująca beczka. Ta podleci do góry, rozwali strop i przy okazji zabije pająki.

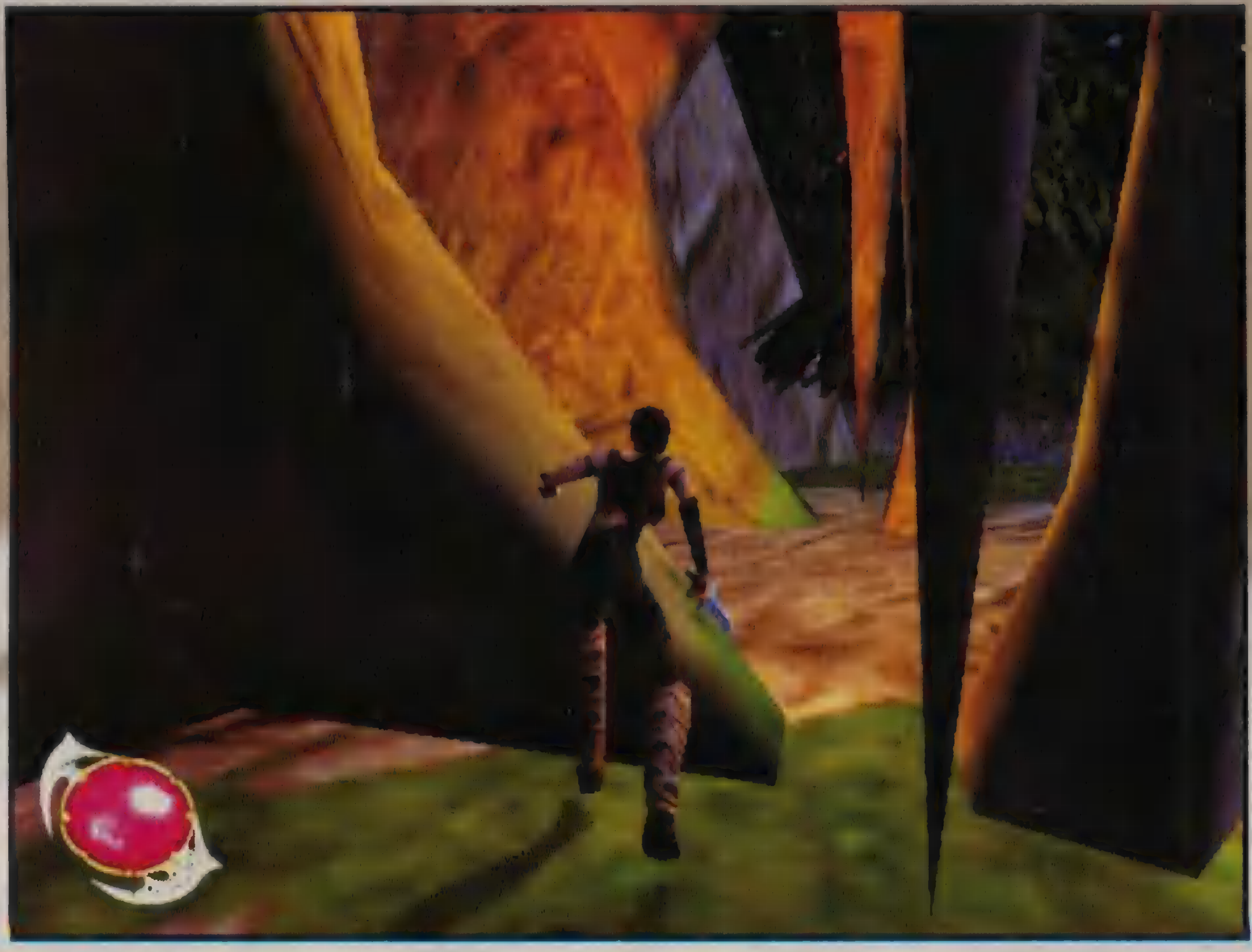
Teraz pójdź na południowy-wschód. Znajdziesz tu kilka skrzyń i półkę skalną. Dostań się na nią za pomocą skrzyń. Zaprowadzi cię ona do jaskini, z której wyjdziesz na świeże powietrze. Stąd pójdź do człowieka, który zlecił ci to zadanie.

Dostaniesz od niego Rune of Stone i poprawioną mapę. Przedmiotu będziesz musiał użyć na jednej z półek skalnych (na północy), dzięki czemu dowiesz się, gdzie jest miecz.

Zdobycie 'Short Sword of Flame'

Po wyjściu z domku zostaniesz zaatakowany przez Crow Dragon'a.

Crow Dragon: Te wstrętne kreatury latają wkoło i strzelają do ciebie zielonym ogniem. Wejdź na smoka i rozwal je (po prostu przytrzymaj klawisz ataku). Zasięg Crow Dragona jest dużo mniejszy od twojego,także, jeśli nie pozwolisz mu podlecieć zbyt blisko, nie powinieneś mieć większego problemu ze zwycięstwem.



Poleć na półkę, która powinna być zaznaczona na twojej mapie. Tam na środku monolitu użyj Rune of Stone - otworzy ci to wejście do jaskini.
Idź przed siebie.

UWAGA: Nigdy nie tocz się w stronę scavengera, a ogólniej w stronę każdego przeciwnika. Mają oni nieprzyjemny zwyczaj atakowania gdy jeszcze się toczysz.

Gdy dotrzesz do małego korytarza z pochodnią, wszystko zacznie się trząść i zaatakuje cię scavenger. Stąd możesz iść w lewo albo w prawo, ale w prawym korytarzu jest pułapka. W sumie nie ma żadnej różnicy którędy pójdziesz, bo i tak skończysz w tym samym miejscu. Gdy wybierzesz lewy korytarz, będziesz musiał przejść przez dodatkowe pomieszczenie zanim dojdziesz do pokoju z zielonymi kryształami.
W następnym pomieszczeniu trafisz na 2 Scavengery.
Koło dużych zielonych kryształów znajdziesz szkielet, a przy nim napój leczący.
Wybierz przejście na zachód i wejdź do małego pomieszczenia po prawej stronie. Stań na małej płycie tutaj, a otworzysz sekretne przejście.
Idź korytarzem w dół i zabij scavengera po drodze. Teraz masz do wyboru dwie możliwości - jedne drzwi znajdują się przed tobą, a drugie za tobą (na północ).
Wybierz te na północy. Zobaczysz wąski mostek przewieszony nad bezdenną przepaścią, a nad nim dwa wahadłowe ostrza. Pobiegnij na drugą stronę i zabierz ‘Short Sword of Flame’. Most zawali się za tobą, a ostrza zaczną się poruszać. Wyjście stąd nie jest prostą sprawą. Podejdź do krawędzi, poczekaj na odpowiedni moment i skocz na drugą stronę.

UWAGA: Aby użyć specjalnego ataku nowego miecza, wciśnij przycisk drugiego ataku - środkowy przycisk myszy lub klawisz 1 na klawiaturze numerycznej. Pamiętaj jednak, że masz tylko pięć takich ataków. ‘Short Sword of Flame’ działa całkiem dobrze jako pochodnia.

UWAGA: Później będziesz walczył z rycerzami uzbrojonymi w podobne miecze, także, jeśli stracisz ten, nie musisz się zbytnio martwić.

Wróć do miejsca, gdzie miałeś dwie drogi do wyboru.
Teraz wybierz drugie drzwi i wejdź przez nie do pomieszczenia z kilkoma Scavengerami. Po zabiciu ich, możesz zabrać napój leczący. Używając dwóch dużych bloków wskocz na półkę skalną.
Idź dalej korytarzem - spotkasz tu dwa śpiące Scavengery. Podejdź do nich i zabij je.
Idź dalej do wyjścia z jaskini.
Po wyjściu spotkasz dwa duże Wartoki. Z góry zleci Arokh, aby ci pomóc.

Odnalezienie kopali Grimstone - część 2

Musisz teraz polecieć na wschód wzdłuż rzeki. Uważaj po drodze na działa, Wartoków i Crow Dragony. Sprawdzaj ciała wszystkich zabitych Wartoków w poszukiwaniu eliksirów leczących.
Gdy będziesz już blisko od bramy do kopalni, zacznie padać śnieg. Zejdź ze smoka, podejdź do drzwi, a stwierdzisz, że są zamknięte - potrzebujesz klucza.

Znalezienie klucza do jaskiń Trolli

Leć cały czas na wschód. Po drodze spotkasz bardzo dużo smoków i dział, tak więc bądź ostrożny. Zejdź ze smoka i wejdź do jaskini, przed którą stoją proporce.
Zaraz za wejściem trafisz na dużego Wartoka z tarczą.
Idź korytarzem, zejdź do miejsca ze skrzyniami i zabij Wartoka, po czym spróbuj podkraść się do innych Wartoków w pobliżu. Uważaj - jeden z nich jest naprawdę wielki i paskudny - spróbuj nafaszerować go strzałami.
Wejdź do kuźni, aby zabrać długi miecz i więcej strzał. Zabierz też klucz ‘East Cave Key’. Pomimo nazwy, jest to klucz, którego szukasz.
W palenisku znajdziesz długi mithrilowy miecz.
Wejdź do następnego pomeszczenia (z beczkami), przełącz dźwignię, a następnie wjedź windą na półkę skalną, skąd możesz podążyć do wyjścia z jaskiń.

Jaskinie Trolli

Wróć na wschód do wejścia do kopali, które wcześniej było zamknięte. Tym razem za pomocą klucza otwórz drzwi i wejdź do środka.
Tam spotkasz dwa Wartoki - jednego dużego, drugiego małego. Przełącz dźwignię, aby otworzyć bramę i wpuścić smoka do środka.
Wróć do smoka, wejdź na niego i wjedź do środka jaskini zabijając wszystkich Wartoków, których spotkasz na dalszej drodze.
Na nieszczęście, nie dojedziesz na smoku zbyt daleko - ktoś zamknie przejście przed tobą. Będziesz musiał zejść z Arokha i pójść na piechotę.
Po przejściu przez bramę, znajdziesz się w WIELKIEJ jaskini z jeziorem w środku oraz z dwoma Wartokami. Używając długiego mithrilowego miecza, powinieneś rozprawić się z nimi bez większych problemów.
Pójdź w prawo do korytarza, przed którym widać słup pary i wagonik. Tutaj też spotkasz dużego Wartoka z tarczą.
Idź korytarzem, zabij małego Wartoka i zabierz jego szablę.
Przebiegnij przez przejście i szybko skocz, gdy będziesz jeszcze w ciemnościach - dzięki temu nie wpadniesz w pułapkę.
Idź przed siebie, skręć w lewo i zejdź na dół po drabinie. Znajdujesz się teraz nad komnatą tortur, po której kręci się trzech Wartoków, których możesz wykończyć strzałami.

UWAGA: Po jakimkolwiek strzelaniu z łuku, spróbuj znaleźć wszystkie strzały, które wystrzeliłeś - kilka na pewno będzie się nadawało do ponownego użytku.

Na stole znajdziesz napój leczący.
W zwłokach znajdziesz topór bojowy.
Kolejny napój leczący znajdziesz koło skrzyń na północ od miejsca, gdzie znalazłeś topór.
Teraz podejdź do skrzyń po tej stronie pomieszczenia, z której przyszedłeś i używając ich oraz belki u góry, wydostań się spowrotem na górę i wejdź po drabinie.
Stąd pobiegnij ścieżką po drugiej stronie pomieszczenia, aby dostać się na górę. Spotkasz tu dwa różnej wielkości Wartoki. Duży ma przy sobie napój leczący.
Idź tą drogą, aż dojdziesz do miejsca, gdzie po prawej stronie widać drzwi, a korytarz idzie dalej prosto.
Skręć do pomieszczenia za drzwiami i dojdź do skarbca. Znajdziesz tu Fire Crystal, ciężki łuk i magiczne strzały.

UWAGA: Ognisty Kryształ (‘Fire Crystal’) i każdy inny rodzaj magicznych krzysztafów działa jak broń. Po użyciu kryształ znika.

UWAGA: Masz dostęp tylko do 9 broni, chociaż w ekwipunku możesz mieć ich więcej.

UWAGA: Nie używaj magicznych strzał na zwykłych przeciwników jak Wartoki, zachowaj je na szybsze cele, jak na przykład Crow Dragon”.

Po zabraniu tego sprzętu brama zamknie się i zostaniesz zaatakowany przez Wartoka. Zabij go, otwórz drzwi i idź dalej.
Idź korytarzem, aż dojdziesz do dużej jaskini z jeziorem - tym razem będziesz wysoko na górze. Na moście stoi wielki i zły Wartok. Gdy przedostaniesz się na drugą stronę, przełącz duży przełącznik, aby otworzyć bramę, przez którą będziesz mógł wprowadzić Arokha.
Teraz zanurkuj do jeziora (wybierz dokładnie miejsce), wyjdź po drugiej stronie i wsiądź na Arokha, po czym wróć na górę.
Z pomocą Rynn otwórz bramę, wskocz na Arokha i przejdź przez nią. Rozwal Wartoków, których tam spotkasz - to ciężka walka.
Idź dalej korytarzem. Będziesz musiał przelecieć przez kanion i zabić Wartoka.
Potem poszybuj w kanion i leć przed siebie. Po pewnym czasie znajdziesz się na świeżym powietrzu - po północnej stronie mapy.

Znalezienie kopalni Grimstone - Część 3

W pobliżu latają dwa Crow Dragony. Tak długo, jak nie *znajdziesz się za blisko nich, powinieneś móc do nich* prażyć nienaruszony.
W ruinach, koło wyjścia z jaskini, znajdziesz trochę strzał. Podejdź do ruin na północ od tych pierwszych, a znajdziesz tam umierającego człowieka z wioski. Opowie ci o tajnym wejściu do jaskiń, do którego można dotrzeć tylko za pomocą smoka. Na mapie pojawi się odpowiednie miejsce, które znajduje się na północny wschód od twojej aktualnej pozycji. Po drodze spotkasz kilku przeciwników.

Odnalezienie tajnego wejścia

Przy tamtych ruinach nie ma już niczego ciekawego, ale kawałek dalej na wschód krąży kilka Wartoków.
Możesz sprawdzić wejście do kopalni, które znajduje się na południowym-zachodzie. Stwierdzisz jednak, że nie możesz się przez nie przedostać, więc musisz znaleźć sekretne wejście o którym była mowa wcześniej.
Leć na północny-wschód.
Wejście znajdziesz na półce sklalnej na prawo od wodospadu. Zejdź z Arokha i wejdź do środka.

3.Kopalnie Wartoków

Zaraz po wejściu do środka zaatakuje cię pająk.

UWAGA: Do walki z pająkami używaj krótkiego miecza, z którym zaczynałeś grę. Jest szybki i potrzebuje tylko trzech trafień, aby zlikwidować pająka.

Idź na północ korytarzem i przeczekaj mały wstrząs. Po nim spotkasz kilka pająków.

Idź dalej korytarzem.

Po pokonaniu jednego lub dwóch pająków trafisz do dużego pomieszczenia z wielkim świdrem. Za chwilę tu wrócisz...

Przejdź przez kładkę na drugą stronę rozpadliny, a stąd wejdź w korytarz.

Gdy dojdziesz do miejsca, gdzie będziesz miał możliwość pójścia w dwie strony, idź w lewo i jeszcze raz w lewo. Po drodze natkniesz się na sporą ilość pająków, więc bądź ostrożny. Dojdziesz do pomieszczenia z wielkim kokonem na środku. Znajdziesz tu wielki miecz i napój leczący.

Idź dalej korytarzem.

W następnym pomieszczeniu znajdziesz trochę strzał, a w kolejnym napój leczący, eliksir niewidzialności i kryształ mocy.

Wróć małym korytarzem, przeczekaj kolejny wstrząs i dojdź do miejsca, z którego przyszedłeś. Przejdź z powrotem przez rozpadlinę.

Podejdź znowu do maszyny, i - ze strony która nie jest zwrócona w stronę rozpadliny - użyj kryształu mocy. Maszyna zacznie pracować i zrobi dla ciebie nowe przejście, przez które oczywiście powinieneś iść dalej.

UWAGA: Atakowanie Wartoków może być ciężką sprawą - szczególnie tych wielkich z tarczami. Po pierwsze, powinieneś używać długiej broni (wielki miecz jest w porządku), pamiętając przy tym, że taką bronią walczy się całkowicie inaczej niż np. krótkim mieczem. Najlepiej jest Wartoki atakować od tyłu albo w momencie, kiedy atakują i nie zasłaniają się tarczą. Po ataku najlepiej jest odskoczyć (np. przyciskiem strafe).

Po okolicy kręci się całkiem sporo Wartoków

Idź stąd na prawo, obok skrzyń do przejścia, gdzie spotkasz kolejnego Wartoka.

Zaraz za nim znajduje się główne wejście i kolejne dwa wielkie Wartoki (tylko jeden z tarczą).

Przełącz wajchę, aby otworzyć bramę. Szybko wyjdź na zewnątrz i zawołaj Arokha. Bardzo szybko pojawi się zielony smok - zabij go i 'Green Rune of Poison', który zostawi. Drzwi otworzą się do końca i będziesz mógł wprowadzić Arokha do środka.

UWAGA: Możesz przełączać rodzaj smoczego ataku tak samo, jak rodzaj broni używanej przez Rynn. Zauważ, że atak trucizną działa trochę inaczej niż zwykły atak za pomocą ognia. Nie bój się - nie zostaniesz ranny od własnej trucizny.

Wróć do śeodka, podejdź do rozpadliny i przefruń nad nią.

Pójdź w dół małym korytarzem, aż znajdziesz się w miejscu, gdzie będziesz miał dwie drogi do wyboru. Spotkasz tu kolejnego Wartoka.

Zejdź z Arokha, wejdź w lewy korytarz i przejdź przez drzwi.

Wejdziesz do pomieszczenia akurat w momencie, gdy dwóch Wartoków zabije więźnia. Szukają kogoś lub czegoś o nazwie 'hider'.

Szukanie 'hidera'

Zejdź po drabinie po lewej stronie. Zabij dwa Wartoki.

Użyj przełacznika (jeśli przełączysz go, a drzwi dalej będą zamknięte, wróć i przełącz jeszcze raz), aby otworzyć drzwi. Za nimi znajdziesz kolczugę, zużytą maczugę, 2 napoje leczące i napój życia.

Wróć do miejsca, gdzie zostawiłeś Arokha i pójdź drugim korytarzem, który teraz powinien być otwarty. Czeka tam na ciebie Wartok z tarczą. Powinieneś dać sobie z nim radę sam, ale w razie czego możesz użyć Arokha. Wejdź na grzbiet smoka i wejdź w korytarz.

Spotkasz sporo Wartoków, ale dla Arokha nie powinny być większym problemem.

Idź dalej korytarzem, aż spotkasz górnika, który dłubie coś w Grimstone (czyli zielonym kamieniu) - z powodu pracy nad tymi kamieniami jest szalony, więc od razu cię zaatakuje.

Górnik Grimstone: Ci biedni ludzie zostali owładnięci przez Grimstone - będą cię atakować, bo śmierć jest dla nich najlepszym wyjściem. Są słabi i powolni, więc powinieneś móc im pomóc bez większych problemów.

Skręć w lewo za górnikiem i idź korytarzem. Zabij Wartoka, którego spotkasz...

Trafisz na kolejnę zamkniętą bramę i znów będziesz musiał zostawić Arokha. Przejdź przez bramę samą Rynn.

Znajdujesz się teraz w dużym obszarze górniczym. Idź w lewo, wejdź na ścieżkę prowadzącą na górę i idź nią dalej, zabijając po drodze dwa wartoki i jeśli potrzebujesz - zabierając długi miecz. Możesz też rozwalić beczki, aby zabrać napój leczący.

Użyj przełącznika, aby otworzyć bramę dla Arokha.

Po północnej stronie tej komnaty (na prawo od bramy) znajdziesz kolejne małe drzwi, w które zmieści się tylko Rynn. Po ich drugiej stronie znajduje się bardzo dużo Wartoków, także będziesz musiał trochę postrzelać Arokhiem przez drzwi, zanim przez nie przejdziesz.

Idź korytarzem za drzwiami, dojdziesz nim do krawędzi klifu. Idź wąską ścieżką wzdłuż jego krawędzi i zabij Wartoka.

Przejdź przez wiszący most.

Idź dalej, aż dotrzesz do bardzo dużej komnaty. Tutaj oczywiście też będziesz musiał pokonać kilku wstrętnych Wartoków.

Podejdź do drugiego końca komnaty i wdrap się ma małą ścieżkę. Tutaj powinieneś znaleźć trzy śpiące Wartoki - zabij je i zabierz się do szukania jedynej beczki, która nie wybucha. W niej znajdziesz Fire Crystal.

Jeśli chcesz idź dalej wzdłuż ścieżki, zabij wartoka i zabierz napój leczący.

Wróć do frontowej części kopalni i zacznij się wspinać na drabiny. Na trzeciej z nich upewnij się, że znajdujesz się po jej właściwej stronie, czyli twarzą do półki skalnej.

Teraz z tej półki przeskocz na kolejną, uważając na pułapki.

Z tej półki przeskocz na ostatnią - drabiną nie zawracaj sobie głowy.

Idź tym małym korytarzem. Omiń pomieszczenie po prawej stronie (chyba, że strasznie ci potrzebna szabla) i skręć do tego po lewej.

Gdy do niego wejdziesz, spadnie na ciebie kamień - szybko wskocz do małej alkowy po lewej stronie, aby nic ci nie zrobił. Zabij Wartoka, który się tu kręci. Pójdź w lewo do oświetlonego obszaru, aby znaleźć dużą półkę z ciekawym widokiem i przycisk. Przełącz go, aby poruszyć dużą platformę.

Wróć do miejsca, gdzie skakałeś po półkach, uważając na pułapki. Przekocz na drugą półkę i tym razem wejdź po drabinie.

UWAGA: Jeśli chcesz strącić Wartoka z półki, po prostu poczekaj na moment, kiedy ten będzie niedaleko krawędzi i zaatakuj go.

Tutaj spotkasz Wartoka i górnika. Zignoruj ich, przebiegnij obok, skocz na platformę, którą podniosłeś, a z niej na kolejną półkę.

Tu znowu czeka cię walka z Wartokiem.

Biegnij wzdłuż ścieżki, aż do kolejnego korytarza - uważaj, żeby nie spaść w przepaść.

Gdy dojdziesz do znaku, skręć w prawo i idź dalej korytarzem.

Przy następnym znaku nie idź w górę. Musisz wyjść na zewnątrz - nadal pada tam śnieg, a po okolicy biegają dwa Wartoki (zapamiętaj to miejsce - na znaku jest napisane 'crushing room'.

Idź ścieżką - uważając żeby nie spaść - wejdź do pomieszczenia, a z niego w kolejny korytarz.

Po zabiciu Wartoka idź dalej.

Przejście to prowadzi znowu na zewnątrz w miejsce, gdzie znajdziesz sporo Wartoków.

Znajdź ścieżkę prowadzącą w górę i tam poszukaj przejścia prowadzącego do następnej komnaty.

Na jej najdalszym końcu znajdziesz dwie beczki - w jednej z nich leży trochę strzał. Wejdź na górę po drabinie.

Po zabiciu wartoka idź na zachód, aż dotrzesz do miejsca, gdzie będziesz mógł iść w lewo albo w prawo. Wybierz lewe przejście i idź nim przed siebie zabijając po drodze kilku Wartoków. Na końcu znajdziesz kilka beczek - rozwal je, uważając na eksplodujące niespodzianki ukryte pomiędzy normalnymi beczkami. Znajdziesz tu eliksir leczący, a na ławie magiczne strzały oraz w razie potrzeby długi łuk.

Wróć do miejsca, gdzie korytarze się spotykają i teraz wybierz prawe przejście.

Idąc cały czas w dół będziesz musiał zlikwidować dwóch Wartoków, ale warto, bo bronią oni dostępu do całkiem ładnej komnatki ze skarbami. Znajdziesz tu dobry miecz ('Giant Slayer Sword'), zbroję łuskową ('Scale Mail'), 2 mapoje leczące (w beczkach) i lodowy kryształ ('Ice Crystal').

Wróć do pomieszczenia z drabiną i tym razem wybierz przejście prowadzące na wschód.

Idź wzdłuż korytarza, aż wyjdziesz na zewnątrz, tam idź ścieżką wzdłuż klifu.

Po dojściu do kolejnego przejścia, skieruj się w dół - dotrzesz do ciemnego pomieszczenia. Wejdź do niego - w środku na piedestale znajdziesz klucz do 'crusher room'. Zabierz klucz i wróć do miejsca, gdzie znajduje się znak z tym napisem. Zanim wyjdziesz, podejdź do skrzyń i zabierz z nich dwa eliksiry leczące.

Po wyjściu z pomieszczenia zostaniesz zaatakowany przez rycerza z dwoma płonącymi mieczami.

Rycerz: Może atakować zarówno konwencjonalnie - za pomocą dwóch mieczy - lub magią, czyli ognistym atakiem. Gdy podniesie miecz nad głowę oznacza to, że chce używać magii - wtedy uciekaj. Możesz spróbować użyć na nim lodowego kryształu i nowego miecza 'giant slayer'.

Po zabiciu go, zabierz jego miecz (ma większą siłe ataku niż twój 'short sword of flame', ale jest mniej wytrzymały). Teraz musisz wrócić do miejsca, gdzie miałeś wybór, czy wyjść na zewnątrz, czy udać się do 'crushing room'. Będąc już przy znaku przygotuj się do walki z dwoma Wartokami. Po poznaniu ich, podejdź do drzwi - tu prawdopodobnie będziesz musiał walczyć z Crow Dragonem.

Walka ze smokiem bez Arokha: Używaj łuku i magicznych strzał - one same naprowadzają się na cel.

Przejdź przez ścieżkę, uważając na Wartoki. Musisz iść cały czas na południe do nowego przejścia. Zobaczysz dużą zieloną rzecz wyglądającą jak portal - unikaj jej.

Będziesz musiał wybrać przejście na wschód, aby wrócić po Arokha.
Idź przed siebie i na końcu pociągnij za dźwignię, aby otworzyć duże drzwi. Przejdź przez nie, wejdź na grzbiet Arokha i wróć skąd przyszedłeś.
Udaj się do wielkiej bramy w środku obszaru. Zeskocz ze smoka i otwórz ją nowym kluczem. Wejdź do środka.

Jest tu trochę Wartoków (ale gdzie ich nie ma). Znajdziesz też 3 beczki, z których środkowa eksploduje. Zabierz z beczek napoje leczące.
Wejdź w korytarz i idź nim, aż dotrzesz do 'crushera'. Kręci się tu kilka Wartoków do których możesz się podkraść i zabić je - największy z nich zostawi napój leczący.
Znajdź duży przełącznik i użyj go, aby uruchomić 'crushera'.
Podejdź na drugi koniec pomieszczenia i wąską ścieżką wejdź na półkę na prawo od maszyny.
Teraz przeskakuj z jednego elementu na drugi, aby dotrzeć do oddalonej półki. Ale nie martw się - nie powinieneś zostać zgnieciony. Stojąc na ostatnim elemencie po prosty poczekaj i zeskocz z niego na kolejną półkę, gdy będzie trochę wyżej od niej.
Idź korytarzem, aż dotrzesz do miejsca, z którego można iść w lewo i w prawo. Pilnuje go Scavenger.
Wejdź do małego pomieszczenia po prawej, aby zabrać dwa napoje leczące.
Następnie pójdź w lewo. Z zachodniej ściany wyskoczy kolejny Scavenger. Z miejsca, z którego wyskoczył możesz zabrać maczugę ('mace of the hand'), która jest całkiem niezła.
Idź dalej, w pewnym miejscu ześlizgnij się w dół.
Zobaczysz naprawdę wielki kamień Grimstrone, który wygląda jakby spadały z niego małe płatki. Idź dalej, aż znajdziesz Hidera. Wyjaśni ci on, że aby zniszczyć kopalnię, musisz zniszczyć generator ('Grimstone Generator'). Możesz to zrobić, bo twój brat został zabrany gdzie indziej, a ci którzy zostali, już dawno oszaleli.

Zniszczenie Kopalni

Pójdź na drugą stronę pomieszczenia obchodząc krawędź klifu koło Zielonej Bariery. Wskocz na jedną z pobliskich platform.
Teraz obróć kołowrót trzy razy tak, żeby platforma znalazła się na takim samym poziomie jak ta obok, podejdź do dźwigni, pociągnij za nią i szybko przeskocz na następną platformę (ta na której stałeś spadnie).
Tutaj musisz tylko pociągnąć za dźwignię i przeskoczyć na następną platformę.
Na niej przekręć kołowrót 4 razy, pociągnij za dźwignię i przeskocz na jeszcze jedną platformę.
Tu jest trochę trudniej. Musisz pociągnąć za dźwignię i skoczyć w dół na półkę koło bariery.
Przejdź przez otwór w barierze i wbiegnij do przejścia. Uważaj na spadające kamienie, gdy ziemia zacznie się trząść (najlepiej zostań po lewej stronie).
Przejdź przez drewnianą rampę.
Na tej półce obróć się w prawo, wskocz na platformę, a z niej na kolejną półkę.
Wejdź na najwyższe miejsce tej półki (bardzo blisko ściany) i stąd skocz na następną półkę.
Stąd skocz na półkę-ścieżkę na południowym-wschodzie.
Biegnij tą ścieżką. Będzie kolejny wstrząs i spadnie kolejny kamień. Biegnij przed siebie, aż wyjdziesz z kopalni i spotkasz Arokha.
Teraz zleć na dół do dużego południowego przejścia - do bardzo dużego portalu, który wcześniej był za barierą.

UWAGA: Przelatując Arokhiem przez portale upewnij się, że celujesz idealnie w środek, gdyż inaczej możesz się nie zmieścić.

- Odleć kawałek i ciesz się, że tą część gry masz już za sobą.

4.Grotto

Zdobycie lodowego miecza ('Sword of Ice')

W tym obszarze spotkasz 3 Crow Dragony (a nawet więcej, jeśli polecisz małym tunelem na zachód)
Leć prosto na zachód i likwiduj po drodze przeciwników.
Leć tak wysoko jak możesz, żeby zauważyć jaskinię na południu. Podleć tam, wyląduj i zajmij się Wartokiem gigantem, który sobie tu krąży.

Gigantyczny Wartok: To naprawdę wstrętny koleś, który lubi rzucać w ciebie różnymi rzeczami. Może nawet podnieść ciebie, jeśli podejdziesz za blisko (ew. cię rozdepcze). Jeśli będziesz miał szczęście być na Arokhu, gdy go spotkasz, sprawa nie będzie trudniejsza od zniszczenia działa. Twoją jedyną szansą jest szybkie działanie - podbiec, zaatakować najlepszą bronią i odbiec. Nie używaj na niego strzał, bo po prostu nie działają.

Każ Arokhowi wylądować na górnej półce przy małej jaskini i wyślij Rynn ze środka.
Trafisz tu na kolejnego gigantycznego Wartoka, a po jego pokonaniu, znajdziesz zdobione wejście do kolejnej jaskini - pojawi się ono również na twojej mapie.
Wejdź do jaskini.
Zobaczysz lodowy miecz. Bądź ostrożny, gdy będziesz go brał, gdyż możesz zostać trafiony lodowymi atakami, które z niego emanują.
Nie możesz wrócić drogą, którą przyszedłeś, idź w dół ścieżką, która prowadzi na południe. Będziesz musiał rozprawić się z dwoma gigantycznymi Wartokami.
Wejdź do małej jaskini na zachodzie, aby zdobyć eliksir zdrowia i napój życia. Zabierz też lodowe strzały i długi łuk, jeśli jest ci potrzebny.
Wbiegnij na półkę skalną i idź nią, aż znajdziesz się nad jaskinią. Ześlizgnij się na dół do jaskini.
Teraz musisz zabrać Arkokha do większej jaskini.
Idź przed siebie dostępnumi drogami, potem każ Arokhowi strzelić w ścianę i zrobić dziurę (poznasz tę okolicę po czarnym kawałku terenu) i każ Rynn przejść przez nią.
Po drugiej stronie będziesz musiał rozprawić się z pięcioma scavengerami. Przejdź przez korytarz, który skręca w lewo.
Przy szkielecie zamarzniętym w ścianie znajdziesz napój niewidzialności. Przy drugim znajdziesz starożytny, długi miecz i zbroję łuskową.
Ześlizgnij się z półki, wróć do Arkoha i idź dalej.

Znalezienie drogi do Wschodniego Archipelagu

Wróć do miejsca, w którym zacząłeś ten poziom.
Leć na południe i na zachód koło wielkiego portalu. Jest zamknięty - musisz wylądować na jakiejś półce skalnej w pobliżu i zejść z Arokha.
Wejdź w drzwi, zaraz za nimi trafisz na Wartoka. Za skrzyniami znajdziesz strzały.
Idź korytarzem, rozwalaj po drodze beczki, aby zdobyć eliksir leczący.
Przejdź przez most i wejdź w kolejny korytarz. Są tu dwa Wartoki do zabicia, a pomiędzy skrzyniami znajdziesz jeszcze więcej strzał i ciężki łuk.
Wyjdź z korytarza i idź wzdłuż ścieżki. Uważaj na gigantycznego Wartoka, bo ten będzie rzucał w ciebie czym popadnie - nawet innymi Wartokami.
Ześlizgnij się na niższy poziom i rusz w dół ścieżką prowadzącą na zachód.
Kiedy będziesz miał możliwość wyboru, skręć na północ. Znajdziesz się po drugiej stronie dużego portalu, który widziałeś wcześniej, ale nie mogłeś przez niego przejść.
Kawałeczek na zachód znajdziesz małą półkę skalną z przyciskiem na ziemi. Nadepnij na niego, aby wpuścić do środka Arokha. Uważaj - na południu znajduje się gigantyczny Wartok, który może rzucać w ciebie eksplodującymi beczkami.
Wróć na południe, a następnie wzdłuż ścieżki na zachód. Spotkasz tu Crow Dragona i kilka Wartoków.
Idź znów na południe. Trafisz na działo i dwa Wartoki.
Na zachód stąd jest kolejne działo i być może smok latający w okolicy.
Kawałek dalej na zachód znajdziesz kolejny zamknięty portal. Na lewo od niego zobaczysz półkę skalną z przyciskiem. Nie możesz tam jeszcze wylądować, ale możesz pozabijać wszystkie Wartoki w pobliżu.

Kawałek na zachód znajdziesz małe przejście, w które Rynn może się zmieścić.
Po przejściu przez nie zobaczysz gigantycznego Wartoka. Skręć w prawo i idź małą ścieżką wzdłuż krawędzi klifu. Idź nią, aż dojdziesz do pomieszczenia z drabiną i Wartokiem. Rozwal beczki, które tu znajdziesz i zabierz napój leczący oraz eliksir niewidzialności.
Zejdź po drabinie na półkę, na której wcześniej biegały Wartoki, do których strzelałeś. Podejdź do krawędzi i użyj przełącznika, aby otworzyć portal.

Znalezienie kolejnej zbroi

Wejdź z powrotem po drabinie, wyjdź z małego pomieszczenia, ale nigdzie dalej nie idź. Musisz zeskoczyć z półki na mniejszą półkę na dole (to działa tylko, jeśli jesteś na samym dole ścieżki).
Stąd ześlizgnij się na kolejną małą półkę (traf w nią na pewno, gdyż w innym wypadku możesz zginąć) i stąd na następną, aż dotrzesz do ziemi. Tu prawdopodobnie będziesz musiał pokonać dwa Wartoki.
Wybierz ścieżkę prowadzącą na południe i idź nią, aż trafisz na kilka dużych Wartoków w obozie. Tu znajdziesz nową - całkiem dobrą - zbroję, młot bojowy i przy jednym z Wartoków - napój życia.
Wróć do głównego obszaru i skieruj się na wschód. Kiedy ścieżka odgałęzi się w kierunku północnym skręć w tę odnogę (droga na wschód prowadzi do klifu nad obozem Wartoków - jeśli chcesz ich łatwiej zabić możesz pozrzucać na nich kamienie, które tu leżą).
W tym małym pomieszczeniu będziesz musiał pokonać kilka Wartoków, jednego gigantycznego Wartoka, a w pobliżu skrzyń możesz znaleźć strzały.
Możesz też otworzyć bramę, aby wrócić do smoka, ale Arokh przez nią nie przejdzie.
Pójdź kawałek na południe, potem na wschód ścieżką

ukrytą między drzewami.

Na jednej ze skrzynej znajdziesz napój nietykalności.

Wróć do smoka, wejdź na niego i przejdź przez bramę.

Wyjście z terenu

Po wejściu na ten obszar, gra pokaże ci małą scenkę, gdzie pojawi stary przyjaciel twojego smoka - Myrock. Dowiesz się od niego, że ma nowego mistrza, i że już nigdy nie zwiąże się z człowiekiem. Po tym zaatakuje cię. W tej walce obowiązują takie same zasady, lataj wkoło, atakuj i nie daj się zabić.

Gdy twój przeciwnik padnie, dostaniesz kolejny run - Dragon Rune of Ice.

UWAGA: Atak lodem nieco różni się od pozostałych typów ataku. Zamraża twoich przeciwników, ale nigdy ich nie zabije. Aby zlikwidować taki zmrożony cel, należy przełączyć się na atak ogniem i w ten sposób dokończyć sprawę.

- Gdy będziesz gotowy, przejdź przez tunel i wejdź do kolejnego obszaru.

5.Wyspy

Zanim zrobisz cokolwiek, obejrzyj sobie scenkę wyjaśniającą, co masz zrobić w tym obszarze. Musisz znaleźć czarownika i zabrać od niego Rift Crystal.

Odnalezienie Rimrila

To zadanie nie należy do zbyt trudnych. Leć na północny-zachód do świątyni, gdzie ukrywa się czarodziej. Po drodze zabij kilka lodowych smoków.

W połowie drogi na północny-zachód możesz wylądować na wysepce, zabić kilka Goblinów i zdobyć trochę skarbów. Rozwal wszystkie beczki, które znajdziesz - w jednej znajdziesz ogniste strzały.

GOBLINY: Te małe potworki będą strzalać do ciebie z łuków zarówno normalnymi strzałami, jak i płonącymi. Walcz z nimi z pomocą Arokha i za wszelką cenę unikaj strzał. Jeśli podejdziesz do nich blisko, zaczną używać broni białej.

Rimril wyjaśni ci, że Succubi to paskudni kłamcy, i że prawdopodobnie porwali twojego brata. Będziesz musiał przejść przez test i zdobyć Rift Crystal. Jednak, żeby przejść test musisz posiadać Elemental Amulet, a żeby go zdobyć, musisz najpierw znaleźć Bell Hammer.

Na zachodzie znajdziesz mała ukrytą jaskinię prowadzącą na plażę - jednak nie ma tam niczego ciekawego.

Wieże Grimstone: Te wielkie, robiące fenomenalne wrażenie wieże, mają na szczycie umieszczony kawałek Grimstone. Musisz zestrzelić kamień z pomocą Arokha, gdyż inaczej zostaniesz zaatakowany błyskawicą.

Zdobyć Bell Hammer

Udaj się teraz do południowo zachodniego narożnika mapy, gdzie widać mała ikonkę. Po drodze natkniesz się na kilka smoków i wież, a także na prawdziwe Giganty (nie gigantyczne Wartoki).

GIGANTY: Te potwory są bardzo podobne do swoich kuzynów - gigantycznych Wartoków, ale mają nielimitowany zapas toporów do rzucania w ciebie. Najlepszym sposobem na walkę z nimi jest używanie Arokha i unikanie toporów. Jeśli podejdziesz za blisko, Gigant zaatakuje cię kijem.

- Na północ od ikonki na mapie, do której się kierujesz, znajdziesz ruiny. Możesz tam znaleźć Fire Crystal, a także kilka wielkich komarów.

Wielkie Komary: Te wstręciuchy atakują z lotu nurkowego, a pomiędzy atakami trzymają się jak najdalej od ciebie. Atakują tak szybko, że możesz mieć problemy z trafieniem ich. Być może uda ci się trafić któregoś mieczem, ale najlepiej jest strzelać z łuku, używając normalnych strzał.

Sfruń teraz na niższy poziom i poszukaj drzwi. Wprowadź tam Arokha i poczekaj, aż załaduje się nowy poziom.

Wejdź w małe przejście i oglądnij scenkę twojej rozmowy z Soul Shadow. Jest on strażnikiem tego miejsca od czasu, kiedy stało tu miasto, które zostało zniszczone. Soul Shadow poprosi cię, żebyś przyniósł jej Soul Crystal, należący do jej zabitego smoka.

6.Ruiny Alwarren

Odnaleźć Soul Crystal Tuiri

Wleć w głąb jaskini. Tu czeka cię walka z kilkoma Wartokami i działami.

iedy miniesz drugie działo, powinieneś zobaczyć jaskinię ciągnącą się na północ. Poleć tam, aby znaleźć obóz Wartoków.

Gdy znajdziesz obóz, przeszukaj go dokładnie, aby znaleźć Speed Scimitar. Pomimo tego, że technicznie patrząc wcale nie jest szybszy od normalnego Scimitara, nadal jest całkiem niezły. Znajdziesz też kilka eliksirów leczących.

Pokręć się trochę, aby znaleźć ścieżkę prowadzącą na południe i rusz nią. Kiedy dojdziesz do jeziora, przeleć przez nie i wyląduj koło bramy po drugiej stronie.

Do środka musisz wysłać samą Rynn. Szybko znajdziesz obóz Wartoków, zabij je i użyj przełącznika. Kręci się tu jeden Gigant - nie atakuj go, dopóki nie będziesz tu na grzbiecie Arokha.

Wróć do smoka, po czym rozpraw się z gigantem z poprzedniego punktu. Idź dalej ścieżką przez otwartą bramę.

Szybko dojdziesz do kolejnego podziemnego jeziora. Każ Rynn zanurkować w nim, popłynąć na południe i na zachód, gdzie znajdziesz małą jaskinię, a w niej klucz (Vykruta's Axe Key).

Wróć do Arokha i skieruj się na południe. Po drodze spotkasz kilka Wartoków, które właściwie wpadną na ciebie - bądź ostrożny.

Przy następnych drzwiach znajdziesz Flame Crystal.

Teraz musisz znowu zsiąść ze smoka. Zabij dwa Wartoki i uważaj, żeby nie wpaść do dość wyraźnie widocznej pułapki.

Wejdź w następny korytarz i idź nim do kolejnego pomieszczenia. Tu zabij dwa małe i jednego dużego Wartoka. Użyj klucza, który znalazłeś przy jeziorze na małym pudełku na prawo od portalu, po przeciwnej stronie komnaty. W środku znajdziesz wspanały topór 'Vykruta's Axe'.

Wróć do jeziora i tym razem pójdź północną ścieżką. Idź nią na wschód, w górę koło wodospadów, aż do ścieżki prowadzącej na północ.

Idąc nią dotrzesz do bramy pilnowanej przez kilka Goblinów. Rozbij jedną z beczek, aby zdobyć napój życia.

Użyj przełącznika, aby otworzyć bramę. Przejdź przez nią i zabij Giganta, który stoi po drugiej stronie i czeka na ciebie.

Wybierz drogę prowadzącą na wschód. Będziesz musiał zejść z Arokha i iść o własnych siłach. Bądź ostrożny - jest tu wielu niebezpiecznych przeciwników.

Na końcu tej drogi spotkasz kilka Goblinów strzelających płonącymi strzałami (i raniących przy tym samych siebie). Zabierz Soul Crystal i stań do walki z dwoma rycerzami na raz.

Wróć do Arokha. Brama, przez którą tu wszedłeś, jest teraz zamknięta, ale za to otworzyła się inna, przez którą musisz stąd wyjść. Za nią spotkasz kilka Goblinów strzelających do ciebie ognistymi i zwykłymi strzałami. Porozwalaj beczki w poszukiwaniu eliksirów leczących. Idź korytarzem, aż z niego wyjdziesz. Będziesz musiał pokonać Giganta, kilka Wartoków, dwa działa i wielkiego Komara.

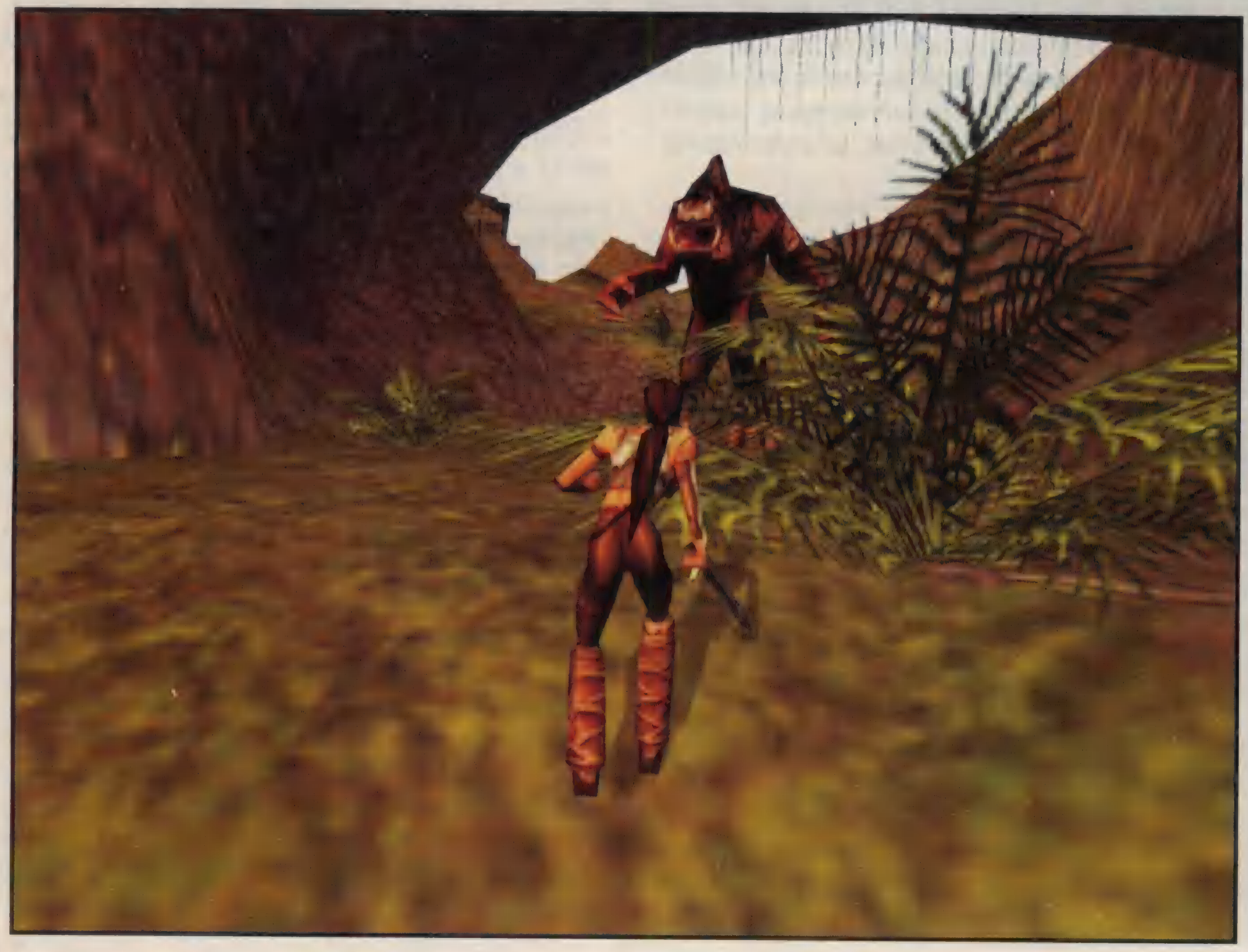
Wskocz w dziurę i wybierz drogę na południe.

Poleć do miejsca, gdzie pierwszy raz spotkałeś Soul Shadow (szkielet koło bramy przy wejściu do tej jaskini) i podejdź do szkieletu. Po krótkiej scence, w której Soul Shadow wyjaśnia ci co robić teraz, wracasz do gry, a Soul Shadow odzyskuje wolność.

Zebrać 6 magicznych 'Barrier Runes' i umieścić w miejskiej pieczęci ('City Seal')

Przejdź przez otwartą teraz bramę. Zobaczysz piedestał, a na jego środku pierwszy z poszukiwanych runów. Po zabraniu go, zostaniesz zaatakowany przez rycerza, który może atakować cię z dystansu. Podbiegnij do niego, zaatakuj i szybko wróć w pobliże Arokha. Rycerz pójdzie za tobą, a przy Arokhu walka z nim będzie dużo prostsza.

Wejdź w mały korytarz na zachodzie, ale nie ześlizguj się na dół. Popatrz tam - powinieneś zobaczyć napój leczący. Jeśli bardzo go potrzebujesz, możesz go



zdobyć, ale jeśli masz ich trochę, nie zawracaj sobie głowy.

Ześlizgnij się na dół i biegnij. Ścieżka zacznie się zarywać i jeśli będziesz zbyt wolny - zginiesz. Po drugiej stronie znajdziesz Scavengera i beczkę.

Idąc dalej korytarzem, uważaj na brakujące elementy podłogi - po prostu trzymaj się tych, które wyglądają solidnie.

Po wyjściu z korytarza natkniesz się na coś, co wygląda na opancerzonego pająka. Zabij go, używając takiej samej taktyki jak przeciwko Scavengerom.

Idź dalej ścieżką. Na mapie pojawi się informacja o tym, że kolejny run znajduje się w pobliżu ciebie - niestety stąd nie możesz się do niego dostać.

Idź dalej ścieżką, zabij kilka opancerzonych pająków. Gdy zobaczysz zakręt w prawo, przygotuj się do walki z rycerzem. W tej okolicy znajdziesz kolczugę.

Idź dalej korytarzem, w pewnym miejscu po lewej stronie powinieneś znaleźć kilka eliksirów leczących. Po drodze będziesz musiał trochę poskakać, gdyż z podłogi pozostało niewiele elementów. Po wyjściu z tego obszaru, będziesz musiał zabić Scavengera.

Zaraz za nim znajdziesz kilka ognistych strzał. Wyjdź z korytarza.

Teraz jesteś przy drugim z poszukiwanych runów. Niestety jest cały otoczony ogniem, więc będziesz musiał trochę pokombinować. Zaraz za kręgiem płomienia stoją jakieś ruiny. Wskocz na najniższą z nich i popchnij mały blok na płomienie. Przejdź przez krąg i zabierz run.

Teraz ześlizgnij się na główną ścieżkę, która znajduje się poniżej.

Teraz zamiast skręcić w prawo, wybierzemy drogę na południe - kręci się po niej sporo Goblinów.

Powinieneś pójść w prawo po kolejny Run. W pobliżu ognistego kręgu leży sporej wielkości kamienny blok. Wskocz na mały kamień, z niego na duży i wskocz do środka kręgu, uważając na płomienie. Zabierz trzeci run.

Aby wyjść musisz wskoczyć na piedestał i z niego skoczyć na duży kamień.

Po lewej stronie południowych schodów (patrząc od strony korytarza), w dziwnej kamiennej rzeczy, znajdzesz eliksir leczący.

Dokładnie na północ od kręgu znajdziesz małe przejście. Wejdź do niego i po dojściu do drabiny wdrap się na górę.

Skręć na wschód i idź, aż dotrzesz do bariery (która tym razem jest na ziemi). Jeśli pójdziesz ścieżką w lewo, znajdziesz mithrilowy długi miecz.

Przejdź przez barierę (nic ci nie będzie) i wejdź do następnego korytarza. Tu zajmij się Goblinami.

Idź dalej, aż dojdziesz do małej dziury na końcu korytarza. Wskocz do niej, aby zdobyć czwarty run.

Przyglądnij się dokładnie płonącemu kręgowi. Zauważ, że jeden z płomieni, co jakiś czas, znika na chwilę. Poczekaj na odpowiedni moment i przebiegnij przez krąg, aby zabrać czwarty run.

Skieruj się na północ przez kolejne przejście. Kiedy z niego wyjdziesz, będziesz musiał rozprawić się z kikoma goblinami. Na północy możesz zobaczyć piąty run. Nie biegnij jednak do niego od razu. Powoli idź w jego kierunku i uważaj, żeby nie wpaść do lawy.

Przejdź przez wiszący most i podejdź do ognistego kręgu. Tutaj musisz zaatakować zbiornik z wodą, co pomoże ci przygasić płomienie. Weź piąty run.

Wróć do miejsca, gdzie zdobyłeś czwarty run.

Na południe stąd znajdziesz małe drzwi, które można otworzyć tylko z drugiej strony. Za nimi znajduje się jeden Wartok. Poczekaj chwilę, a sam je otworzy - wtedy szybko wejdź do środka.

Idź korytarzem, aż znajdziesz kolejny płonący krąg.

Po drugiej stronie komnaty znajdują się schody, a na nich złamana kolumna. Popchnij ją w stronę kręgu - dzięki temu strącisz run z piedestału. Podbiegnij i zabierz go. Zaraz, gdy to zrobisz, zostaniesz zaatakowany przez rycerza.

Wejdź w kolejny korytarz i idź nim, aż znajdziesz centrum miasta, gdzie powinieneś zanieść wszystkie runy.

Podejdź do każdego z piedestałów i naciśnij ENTER, aby położyć na nim run. Gdy wszystkie runy znajdą się na swoich miejscach, kryształ w środku zacznie świecić, a bariery opadną.

Teraz masz do wyboru dwie drogi. Możesz po prostu przejść przez drzwi - znajdziesz się wówczas w mieście. Druga możliwość (jeśli chcesz zdobyć kilka rzeczy - na przykład nową zbroję) to wrócić do miejsca, gdzie znalazłeś piąty run i skorzystać z poniższego fragmentu tekstu.

Dodatkowa zdobycz

Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś piąty run.

Skieruj się małą ścieżką w górę - doprowadzi cię ona do korytarza. Idź nim, ale uważaj - kończy się on przepaścią. Powinieneś zobaczyć półkę w centrum dziury. Możesz tam skoczyć - wygląda to na trudne zadanie, ale wcale takim nie jest.

Będąc po drugiej stronie, zabierz środkowemu szkieletowi wielki miecz.

Przeskocz na kolejną półkę i wejdź w kolejny korytarz. Wyjdziesz w miejscu, gdzie ze stropu zwisa szkielet z całkiem dobrą zbroją. Jeśli chcesz, zabierz ją i poszukaj w pobliżu beczek kilku płonących strzał.

Wejdź w kolejny mały i ciemny korytarz.

Znajdziesz tu wybuchającą beczkę - odsuń się i za pomocą strzały (zwykłej) wysadź ją w powietrze. Przejdź tędy...

Wróciłeś do miejsca, gdzie rozstałeś się z Arokhiem. Udaj się jeszcze raz na środek miasta.

Znalezienie Bellhammer of Alwarren

Gigant, którego tu zobaczysz wcale nie jest martwy. Obudzi się szybko i zaatakuje cię. Będzie rzucał wielkimi toporami, więc lepiej unikaj jego ataków i strzelaj do niego ogniem Arokha. Nie będzie to ciężka walka.

Zejdź z Arokha i podejdź do piedestału, aby zabrać Belhammer. Ziemia zacznie się trząść i pojawi się nowy Dragon Crystal.

Wejdź z powrotem na grzbiet Arokha i zabierz Crystal of Lighting.

Stąd tylko jedna droga prowadzi dalej - wyjście na północ (którędy wszedł Arokh i gdzie znalazłeś pierwszy run). Stąd możesz już opuścić całą jaskinię.

7. Kolejna wizyta na wyspach

Zdobycie Elemental Amulet w bazie Goblinów.

Na wyspie na północ od Alwarren znajdziesz małą jaskinię, a w niej jednego albo dwa Gobliny. Znajdziesz tu też kilka eksplodujących strzał.

Na południowym końcu półwyspu - na wschód od wyspy - znajduje się kolejna jaskinia. W niej znajdziesz skrzynkę która zawiera Ice Crystal i napój leczący.

Teraz podleć w pobliże bazy Goblinów, która znajduje się w północno-zachodniej części mapy.

Kawałek drogi na południe od bazy znajdziesz Speed Scimitar.

Znajdź wejście do bazy i wejdź do środka.

Zejdź na dół po drabinie, którą znajdziesz zaraz po wejściu. Następnie idź na zachód i na dół po kolejnej drabinie.

Idź na wschód i przeskocz przez platformę. Nie bój się - dasz radę. Nie zostawaj tu zbyt długo, bo Gobliny naszpikują cię strzałami.

Wejdź w korytarz i uważaj na niebezpieczeństwo, jakie stanowi pułapka. Wielka obracająca się metalowa rzecz wyskoczy z drzwi za tobą. Skocz w mały otwór po prawej stronie i od razu się schyl - metalowe kolce pojawią się w miejscu, gdzie przed chwilą miałeś głowę. Gdy pułapka będzie wracać na miejsce wytocz się ze swojej kryjówki i biegnij dalej. Będziesz musiał pokonać opancerzonego pająka.

Znajdziesz się w sporej wielkości pomieszczeniu. Zabij tu Goblina i porozwalaj beczki, aby znaleźć napój leczący. Wejdź w następny korytarz.

Gdy dojdziesz do skrzyżowania, portal przed tobą zamknie się i będziesz musiał walczyć z Goblinem. Idź w lewo.

Znajdziesz się w pomieszczeniu pełnym baryłek. Oprócz nich jest tu kilka Goblinów. Na skrzynce znajdziesz napój leczący. Wejdź po schodach na górę - tu poszukaj następnych i też po nich wejdź.

W tym pomieszczeniu, po pokonaniu dwóch Goblinów, będziesz mógł zabrać napój życia z piedestału. Na małym stojaku z bronią znajdziesz mithrilowy długi miecz, wielki miecz, topór bojowy i bojowy młot. Po prawej i lewej stronie komnaty znajdują się małe alkowy. Wejdź w nie i wciśnij przyciski (enter). Otworzą się sekretne drzwi. Przejdź przez nie, pociągnij za dźwignię i zejdź z powrotem po schodach.

Teraz możesz, albo wrócić, albo pójść schodami na dół. Wybierz tą drugą możliwość, na dole znajdziesz duże podziemne jezioro.

Zejdź na dół ścieżką po lewej stronie (z miejsca którędy wchodziłeś). Kiedy będziesz na dole, wejdź do wody i popłyń na mała wyspę i wejdź do jaskini. Znajdziesz tam Żądełko i Eliksir Golluma (niewidzialność). Takie małe nawiązanie do Hobbita.

Wróć do skrzyżowania, gdzie zamknęły się przed tobą drzwi i wybierz drugą drogę.

Gdy dojdziesz do statuy, skręć w prawo.

W tym pomieszczeniu unikaj jego środka, bo inaczej cały sufit spadnie ci na głowę. Zabij Goblina, aby zdobyć trochę strzał. Zabierz też magiczne strzały i szybki łuk. Na koniec porwij jeszcze 'Goblin Access Key', leżący koło strzał.

Użyj lewego przełącznika, aby otworzyć drzwi. Przejdź przez nie.

Zabij dwa Wartoki. Rozwal beczki i zabierz Fire Crystal. Wróć do pomieszczenia ze statuą.

Nie masz już stąd innego wyjścia, więc wróć na skrzyżowanie.

Tu użyj znalezionego klucza, aby otworzyć drzwi i wejść do nowego pomieszczenia.

W środku czeka na ciebie spora ilość przeciwników - Goblinów i opancerzonych pająków. Najpierw zabij Goblina, który strzela wybuchającymi strzałami i zabierz jego amunicję. Rozwal beczkę, żeby zabrać napój leczący.

Pobiegnij przez korytarz do kolejnego pomieszczenia. Zobaczysz w nim piedestał, a na nim Elemental Amulet. Powinieneś też zauważyć pułapkę, która jest umieszczona u góry. Na lewo od piedestału (patrząc z miejsca, z którego wszedłeś) stoi duża kolumna. Popchnij ją w stronę piedestału, czym uruchomisz pułapkę. Wyczuj odpowiedni moment i szybko zabierz amulet - uważaj na truciznę. Szkielet kręcący się gdzieś tutaj, ma na sobie zbroję.

Pobiegnij na południe do następnego pomieszczenia. Po zabiciu wszystkich obecnych tu Goblinów, otwórz skrzynkę i wyjmij z niej eliksir niewidzialności. W jednej z beczek znajdziesz napój leczący.

Kolejnym korytarzem przejdź do pomieszczenia z fontanną i statuą. Popatrz w kierunku następnego korytarza. Po jego prawej stronie stoi skrzynka. Popchnij ją, żeby dobrze pasowała do przejścia (a przynajmniej tak daleko w lewo, jak się da, zostawiając trochę miejsca dla siebie). Następnie zacznij ją pchać przed sobą w stronę końca korytarza. Stamtąd zaczną wylatywać strzałki, od których - dzięki skrzyni - jesteś całkowicie bezpieczny.

Gdy dojdziesz do końca, przetocz się w lewo i idź dalej, aż spotkasz kilka Goblinów.

Teraz będziesz musiał wskoczyć na kołyszące się platformy. Skacz w momencie, gdy są poziomo i zbliżają się do ciebie. Przy skakaniu z platofrmy, wybierz moment, kiedy ta będzie w najwyższym punkcie.

Po drugiej stronie zabij wszystkie gobliny, zbiegnij na dół i użyj przełącznika, aby zlikwidować kolce. Wejdź na drabinę. Zaprowadzi cię ona na południe od bazy Goblinów. Na półcę zaraz nad tobą znajdziesz Speed Scimitar - o ile jest ci jeszcze potrzebny.

Odzyskanie Rift Crystal

- Wróć do Rimril's Cathedral. Tam spotkasz się z nim i dowiesz, że możesz iść do Fortecy, aby zabrać stamtąd Rift Crystal. Tyle tylko, że to miejsce jest wyjątkowo śmiertelne...

Przejście testów w Flame Fortress

Wejdź do środka i idź prosto przed siebie.

Użyj Elemental Amulet na portalu naprzeciwko (użyj go, jak normalnego klucza).

Znajdziesz się w małym przejściu. Po twojej lewej stronie widać trzy świeczki - dwie zapalone, jedna nie. Podejdź do nich i naciśnij enter. Na przeciwległej ścianie otworzą się drzwi. Zamkną się, gdy przez nie przejdziesz - zrób to.

Idąc tym korytarzem dotrzesz do miejsca, w którym będziesz miał wybór - w prawo albo prosto. Skręć w lewo, zejdź po schodach do dziwnego pomieszczenia z trzema statuami za drzwiami. Zaraz na prawo od ciebie, na ziemi znajduje się przycisk (są takie cztery) - nadepnij na niego. Teraz podejdź do przycisku znajdującego się po przeciwległej stronie pomieszczenia i również na niego nadepnij. Stąd podejdź do kolejnego przycisku i do jeszcze jednego. Teraz podejdź do każdego z portali - pojawiły się przed nimi przyciski. Każdy z nich naciśnij - co otworzy portal - i zabierz kryształ. Otrzymasz dzięki temu Fire Crystal, Ice Crystal i Lighting Crystal.

Wyjdź z tego pomieszczenia i idź korytarzem. Zaprowadzi cię on na początek poziomu.

Teraz idź korytarzem do przodu i do góry po schodach. Powinieneś usłyszeć bulgotanie - oznacza to, że w pobliżu jest lawa. Przejdź przez drzwi, które zamkną się za tobą.

Teraz musisz szybko biec przed siebie, gdyż podłoga pod tobą zacznie się zawalać, następnie skocz na schody.

Powoli idź w górę, trzymając się prawej strony schodów i kiedy te się skończą - zatrzymaj się.

Odwróć się i wskocz na półkę, którą widzisz poniżej.

Teraz podejdź, jak najbliżej możesz do ściany. Mały fragment skały wystaje z półki, wejdź na niego ostrożnie i użyj go do skoku na następną półkę.

Podejdź, jak najdalej możesz na południe (stojąc na półce) i przeskocz na następną półkę na południu.

Z niej wykonaj skok na południowy-zachód i z tej półki skocz jeszcze raz w tym samym kierunku.

Wejdź po schodach, ale tym razem po lewej stronie. Ostrożnie - kończą się tak samo jak poprzednie. Kiedy dojdziesz na górę, skocz na półkę.

Z niej skocz na ostatnią półkę i wejdź w korytarz.

Gdy przejdziesz przez drzwi, te zamkną się i nie będziesz mógł wrócić. Statua po lewej stronie ukrywa eliksir leczący.

Idź korytarzem, wejdź po schodach, a znajdziesz się w pomieszczeniu podobnym do 'Crushera'. Wyczuj odpowiedni moment i przejdź na drugą stronę.

Po wyjściu z pomieszczenia, zamkną się za tobą kolejne drzwi.

Idź korytarzem do następnego pomieszczenia z pułapkami. Znów zamkną się za tobą drzwi i nie będziesz miał odwrotu.

Przejście tego pomieszczenia nie jest łatwe, pełno jest tu 'Crusherów' i dziur z lawą. Prawdopodobnie będziesz musiał kilka razy próbować, zanim uda ci się przejść na drugą stronę. Aby to zrobić poczekaj, aż pierwszy Crusher zacznie się do ciebie zbliżać i przeskocz go, przeskocz dziurę, crushera, jeszcze jedną dziurę i znajdziesz się przy wyjściu.

Teraz będziesz musiał skakać z bloku na blok i uważać, żeby nie spaść do lawy. Wskocz na platformę z przełącznikiem i użyj go - obniżysz w ten sposób poziom lawy.

Wskocz z powrotem na pierwszą półkę. Stąd powinieneś zobaczyć inną półkę, która pojawiła się po obniżeniu lawy - skocz na nią.

Następnie skocz na północ na półkę, która jest jeszcze niżej. Z niej skocz na wschód i użyj dźwigni, aby jeszcze raz obniżyć poziom lawy. Wróć na poprzednią półkę.

Skocz na niższą półkę na północ, a z niej na zachód. Zdejmij z piedestału Mystic Key. Skocz z powrotem na wschód.

Skacz cały czas w kierunku północnym, aż dotrzesz do najwyższej półki.

Użyj klucza i skocz, aby przejść przez drzwi.

Biegnij przed siebie, wbiegnij po schodach i przejdź przez drzwi. Znowu zamkną się za tobą drzwi.

Idź do przodu, aż usłyszysz dziwne odgłosy - w tym momencie szybko się cofnij, gdyż cały sufit się zawali, a gruz utworzy dla ciebie nowe schody. Wejdź po nich na górę.

W nowym korytarzu idź w prawo. Jedna statua ukrywa wielki mithrilowy miecz. Idź w dół korytarzem.

Gdy dojdziesz do komnaty, jak najszybciej przebiegnij na jej drugi koniec. Znowu zawali się sufit. Gdy już się wszystko uspokoi, wejdź dokładnie na środek podłogi. Wszystko zacznie się unosić, ale ty będziesz bezpieczny w środku pomieszczenia. Zostaniesz przeniesiony do nowego pomieszczenia.

Zdobycie Rift Crystal

Podbiegnij do spiralnych schodów i wbiegnij po nich. Tutaj powinieneś zobaczyć ogromny dzwon, użyj na nim Bell Hammer. Uzbrój się w niego, jak w każdą inną broń i 'zaatakuj' dzwon. Spadnie i odkryje coś na dole.

Zejdź po schodach i wskocz w wielki portal, który się otworzył - prowadzi na nowy poziom.

Idź przed siebie, a następnie przepłyń małe jezioro.

Podążaj dalej korytarzem, przejdź przez małe drzwi. Te zamkną się za tobą i zaatakuje cię dwóch rycerzy.

Przedostań się przez nich i idź dalej korytarzem. Zabij kolejnego napotkanego rycerza i idź przed siebie, aż dojdziesz do drzwi.

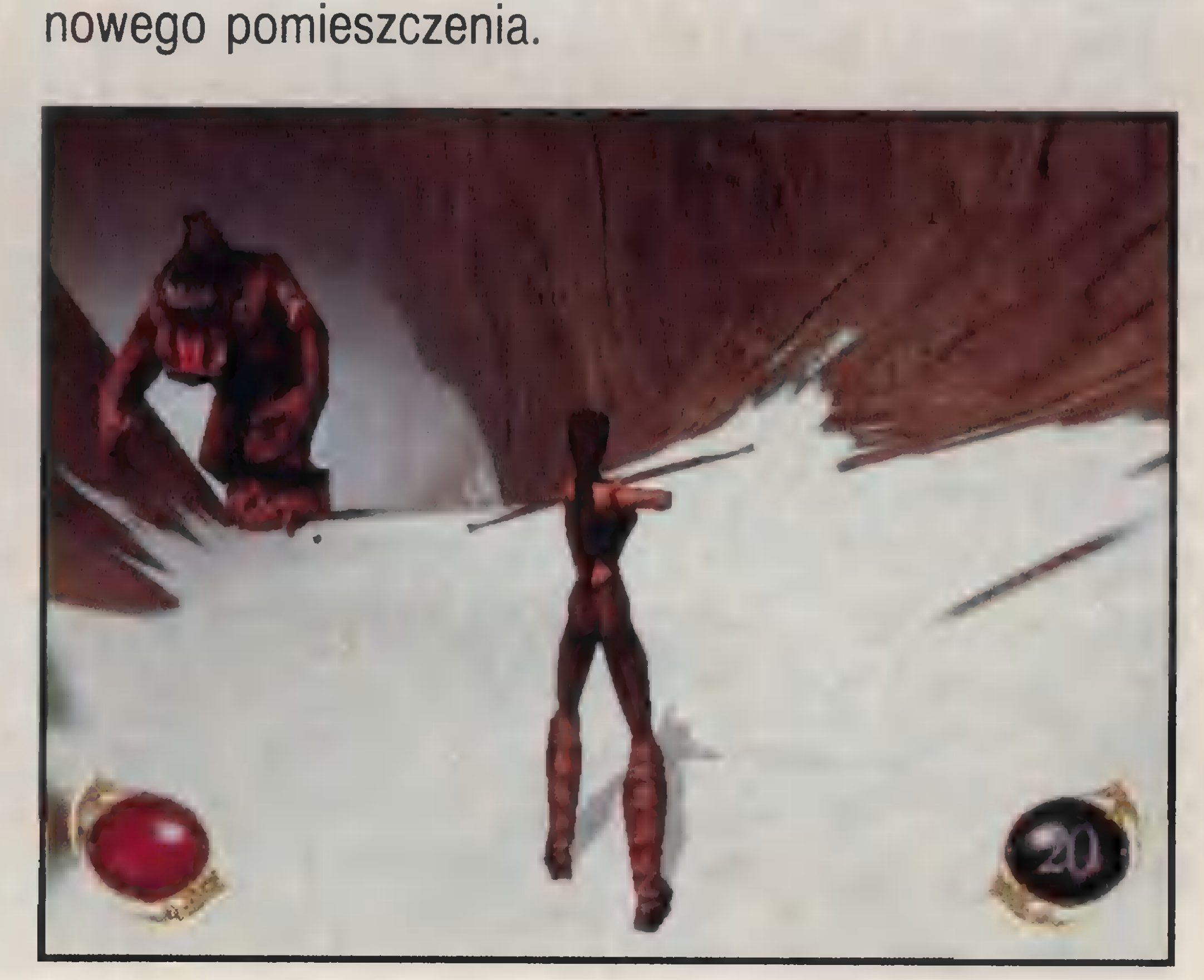
Dalej idź przed siebie i zejdź na dół po schodach. Użyj przełącznika, gdy go zobaczysz i idź dalej.

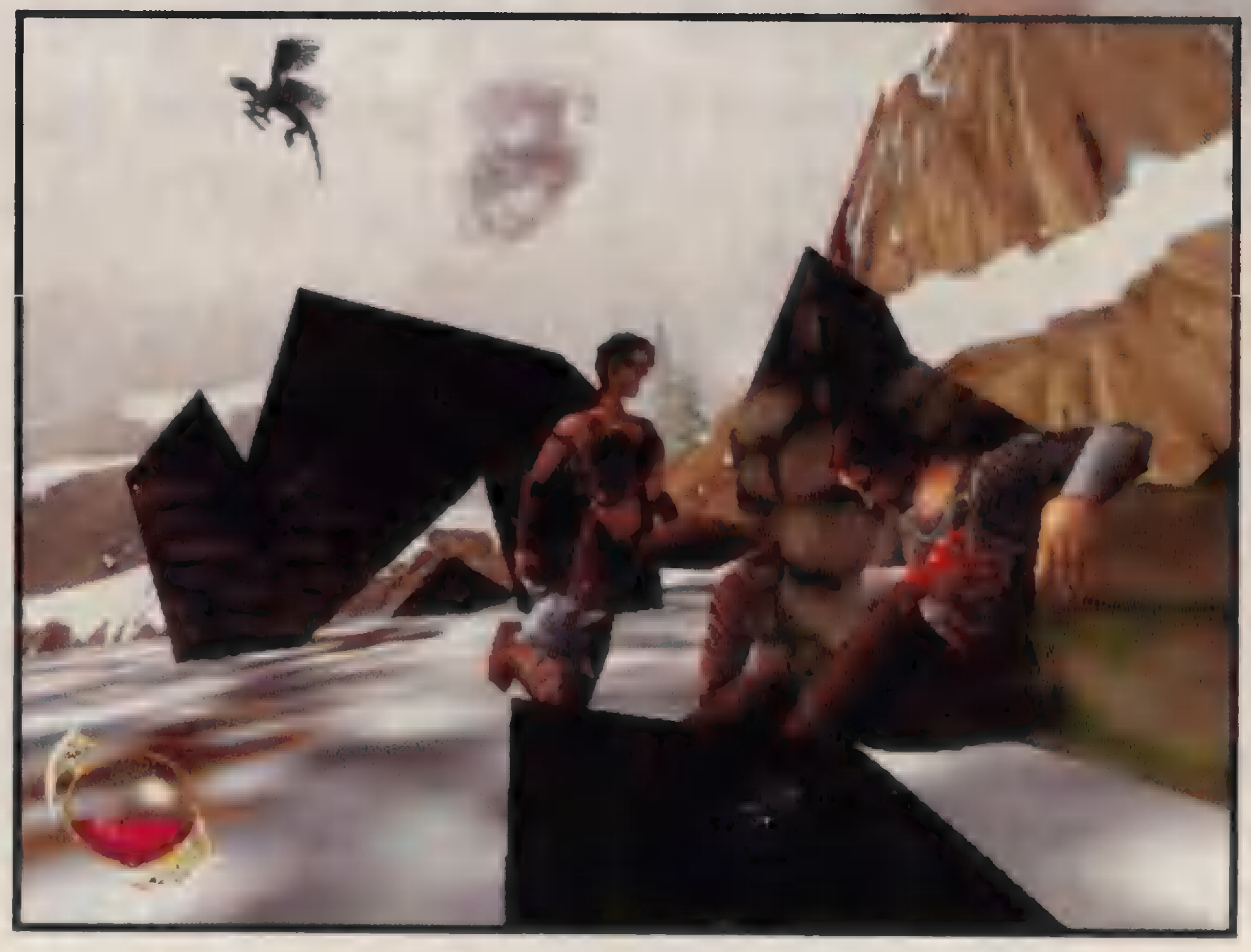
Po wejściu do następnego pomieszczenia zobaczysz, że płomienie zabraniają ci dostępu do niektórych pomieszczeń. Jeśli dotkniesz któregoś z nich - zginiesz. Obróć się twarzą w kierunku zachodniego przejścia, podejdź w lewo i stań na płycie umieszczonej w podłodze, zrób 'strafe' w prawo, dotknij kolejnej płyty, wróć, znów nadepnij na płytę, 'strafe' w lewo i nadepnij na kolejną płytę. Wbiegnij w zachodni korytarz, nadepnij na płytę, szybko wróć i wbiegnij we wschodni korytarz i nadepnij na płytę.

Teraz idź na północ i na górę po schodach. Użyj przełącznika, który tu znajdziesz.

Wróć do miejsca, gdzie miałeś możliwośc wyboru - prosto albo w prawo - i tym razem wybierz drugą możliwość. Znajdziesz pomieszczenie, w którym na piedestale stoi Fire Crystal, a oprócz tego możesz zdobyć napój leczący i eliksir niewidzialności.

Wróć do miejsca, gdzie byłeś przed chwilą (z przełącznikiem).





Idź korytarzem i wyjdź stąd (ignorując schody na prawo). Zabij napotkanego rycerza.

Teraz wejdź w północny korytarz. Szybko dojdziesz do miejsca, z którego będziesz mógł iść w lewo albo w prawo - wybierz lewą stronę.

Idź cały czas, aż dojdziesz do 'Komnaty Wiatrów' - tu oczywiście zamkną się za tobą drzwi i pojawią się małe trąby powietrzne. Nie pozwól im się dotknąć. Na podłodze znajduje się osiem płyt - 4 koło środka pomieszczenia i cztery w narożnikach. Wciśnij jedną w środku, cztery w narożnikach i na koniec trzy pozostałe w środku.

Po 'wyłączeniu' zagrożenia w tym pomieszczeniu, możesz wrócić i wcisnąć wszystkie przyciski jeszcze raz, aby otworzyć sekretne przejście. Przejdź przez nie i zabierz mithrilowy młot i dwa napoje leczące.

Skieruj się na wschód, zejdź po schodach i idź korytarzem, aż znajdziesz się w kolejnym pomieszczeniu podobnym do 'Crusher Room'. Przy szkielecie, na środku, znajdziesz wielki mithrilowy miecz. Przeskocz na drugą stronę pomieszczenia.

Idź cały czas tym korytarzem, aż dojdziesz do wyjścia. Tu pokonaj rycerza i idź na zachód, aż znajdziesz szkielet, który ma przy sobie mithrilowy topór.

Przejdź przez wschodni korytarz do Komnaty Ziemi. Dotknij płyty na podłodze (po przeciwległej stronie pokoju) i poczekaj, aż podłoga opadnie. Przeskocz na płytę po drugiej stronie pomieszczenia, aby otworzyć drzwi.

Wybierz przejście na południe.

Skręć w lewo i idź korytarzem, aż usłyszysz, że ktoś się z ciebie śmieje. W tym miejscu znowu znajdziesz osiem płyt na podłodze - cztery przy zewnętrznej krawędzi i cztery pomiędzy nimi, a wewnętrzną krawędzią. Podbiegnij i wciśnij płyty na zewnątrz. Teraz musisz wcisnąć wewnętrzne płyty, ale rób to tak, żeby jak najmniej zbliżyć się do wewnętrznej krawędzi. Po wciśnięciu wszystkich płyt otworzą się drzwi w środku i będziesz mógł zabrać cztery napoje leczące i topór 'Axe of Order'.

Wróć i skieruj się na zachód w kolejny korytarz. Spotkasz tu rycerza - pokonaj go i idź na południe.

Znajdziesz się w 'Komnacie Błyskawic'. Podbiegnij do każdego krańca pomieszczenia, nadepnij na płytę i wyłącz tym samym zagrożenie. Idź dalej na południe.

Gdy dojdziesz do rozgałęzienia, idź na południe. Nastąp na pierwszą płytę w podłodze, jaką znajdziesz - zmieni ona trochę otoczenie.

Biegaj na każdy koniec pomieszczenia i naciskaj płyty i gdy pojawią się schody, wejdź po nich na górę. Tutaj znajdziesz wybuchające strzały i Speed Bow. W skrzyni leży eliksir nietykalności. Pociągnij za dźwignię, gdy już wszystko pozbierasz.

Jedne z drzwi otworzą się, a za nimi znajdziesz zbroję płytową. Niestety nie jest ona w najlepszym stanie, dlatego zachowaj sobie jakąś inną zbroję na wszelki wypadek. Wszystkie zmienione korytarze wrócą teraz na swoje stare miejsca.

Idź na północ, a następnie na zachód do pomieszczenia, gdzie na piedestale znajdziesz eliksir leczący. Oczywiście jest tam pułapka. Jeśli naprawdę potrzebujesz tego eliksiru, wskocz na piedestał i szybko z niego zejdź, zanim spadną na ciebie kolce.

Idź znowu na północ i wyjdź z korytarza. Będzie tam kilku rycerzy, w tym jeden używający eksplodujących strzał.

Idź na północ wzdłuż krawędzi dziury, aż dojdziesz do ścieżki, która prowadzi na wschód.

Udaj się korytarzem na wschód. Znowu będziesz musiał zlikwidować kilku rycerzy - po tym idź dalej przed siebie.

Możesz zabrać napój życia, jeśli chcesz wejdź do następnego pomieszczenia, ale nie podchodź do Rift Crystal. Najbardziej uważaj, żeby nie wejść na płytę naciskową koło niego. Wbiegnij w lewy korytarz, na górę i dwukrotnie użyj przełącznika. Teraz wróć i pójdź na góre innym korytarzem i tam użyj raz przełącznika. Wróć na dół, nadepnij na płytę koło kryształu, dzięki czemu będziesz mógł go zabrać. Zrób to i wracaj.

Idź korytarzem, aż do portalu.

Znalezienie drogi do Succubus Lair

Idź przed siebie, aż wyjdziesz ze świątyni. Po wyjściu znajdziesz Rimrila leżącego na ziemi i rannego. Powie ci, że Succubu zabrały Arokha - oczywiście musisz go uwolnić.

Idź na wschód wzdłuż ścieżką i rozpraw się z Succubi.

SUCCUBI: Te wstrętne, będą atakować cię śmiertelnie niebezpieczną magią. Jedynym sposobem na ich pokonanie jest używanie łuku.

Będziesz musiał ześlizgnąć się na dół, wejść do wody i przepłynąć do małego obozu Goblinów. Rozwal beczki, aby zdobyć dwa eliksiry leczące.

UWAGA: Jeśli zobaczysz latającego wkoło smoka, nie atakuj go (chyba, że on zaatakuje ciebie).

Z obozu skieruj się na wschód. Zobaczysz duży okrągły klif z przybudowanym do niego ziemnym mostem. Udaj się na most i stamtąd ścieżką na górę.

Gdy będziesz na ścieżce, Goblin spróbuje zrzucić na ciebie kamień, a Gigant będzie rzucał wybuchającymi beczkami. Przejdź przez most - oprócz Giganta będziesz musiał jeszcze walczyć z wielkim komarem.

Idź dalej wzdłuż ścieżki, spotkasz trzy Gobliny. Przy jednym z nich znajdziesz napój życia.

Idź cały czas do góry i przed siebie. Przejdź przez kolejny most - powinieneś zobaczyć pływający statek.

Na moście czeka na ciebie rycerz. Zabij go i zabierz napój leczący. Idź dalej do przodu. Ścieżka zacznie prowadzić w dół, a następnie przez kolejny most (przy przechodzeniu przez niego będziesz pod ostrzałem Goblinów).

Ściezka kończy się na plaży, gdzie czekają na ciebie dwa Gobliny.

Udaj się na wschód wzdłuż plaży, a następnie na północny wschód do małej dziury. Wynurzy się z niej trumna i zostaniesz zaatakowany przez Mummy Mage.

MUMMY MAGE: To naprawdę poważny przeciwnik. Wystrzeliwuje w ciebie zielone pociski, które potrafią nakierowywać się na cel. Po trafieniu mumia znika i pojawia się w innym miejscu. Staraj się cały czas zwracać uwagę na to, gdzie jest - nie jest trudny do trafienia.

Wejdź do trumny i zabierz klucz. To jeden z najtrudniejszych skoków w całej grze. Najlepiej podejść w pobliże trumny, ale nie zaraz przy półce skalnej. Teraz obróć się tak, żebyś stał idealnie tyłem do trumny. Użyj prawego przycisku, aby stanąć idealnie tak, żebyś po skoku wylądował w środku trumny. Nagraj stan gry i skoczy tyłem do trumny. Zabierz klucz - ENTER - i wyskocz z niej.

Wróć na zachód w miejsce, gdzie walczyłeś z Goblinami, omiń to miejsce i idź dalej. Zobaczysz drzwi z dziurką od klucza. Masz klucz, więc użyj go i wejdź do środka. Tu znajdziesz łuk ('Energy Bow'). Do tego łuku nie potrzeba strzał (wystarcza na mniej więcej 50 ataków), dlatego lepiej zostaw sobie Speed Bow - na później.

Zejdź na dół do obozu Goblinów (są tam dwa chętne do walki), aby zdobyć trochę wybuchających strzał. Nie zawracaj sobie głowy beczkami, bo są puste.

Przepłyń przez kanał do ruin na zachodzie. Po drugiej stronie spotkasz kilka goblinów, które możesz zabić.

Idź ścieżką na południe i wejdź do małej jaskini. Pokonaj dwa Giganty, które w niej spotkasz i idź dalej na południe.

Teraz natkniesz się na naprawdę dużego Giganta i naprawdę wielką maczugą. To dość ciężki przeciwnik, ale powinieneś dać sobie radę.

Kontynuuj drogę na południe. Spotkasz dwa Gobliny strzelające do ciebie eksplodującymi strzałami. Idź dalej na południe, aż do ściany. Odwróć się i pójdź w stronę jaskini. Zauważysz, że statek, który widziałeś wcześniej przybił tutaj do brzegu.

Wejdź do jaskini.

8. Jaskinie Succubi

Uratować Arokha

Po wejściu do jaskini idź przed siebie, aż zobaczysz skrzynkę ze skarbami po swojej lewej stronie. W środku znajdziesz długi łuk i trochę magicznych strzał.

Wejdź do następnej komnaty i zabij Succubi.

Idź do następnego pomieszczenia, gdzie Succubi powie ci, że ich królowa Shilla trzyma Arokha koło doków. Ona może pokazać, jak tam dojść pod warunkiem, że odzyskasz jej lustro.

Odnalezienie magicznego lustra w łaźni

Droga do przodu jest zablokowana, więc skieruj się na południe wzdłuż komnaty. Gdy dotrzesz do platformy poruszającej się z góry na dół, wskocz na nią i zjedź na dół. Zabij rycerza, który tu na ciebie czeka i idź na północ.

Jesteś teraz w bardzo dużej komnacie z kilkoma Succubi i rycerzami. W środku pomieszczenia znajduje się sporej wielkości skała. Wejdź na jej szczyt i stamtąd skocz na półkę. Zostaniesz lekko ranny. Podbiegnij do szkieletu po eliksir leczący i miecz ('Sword of Resentment'). Ten miecz jest o tyle dziwny, że każdy atak nim kosztuje cię odrobinę zdrowia.

Z tej półki skocz z powrotem na skałę i zejdź na dół. Spotkasz kolejnego rycerza, który nie będzie miał szans przeciwko twojemu nowemu mieczowi. Rozwal beczkę, aby zdobyć napój życia, ciężki łuk i kilka magicznych strzał.

Idź na wschód. Zatrzymaj się koło drzwi i poczekaj, aż pokażą się kolce. Poczekaj, aż znikną i przejdź dalej. Zaatakuje cię kilka opancerzonych pająków.

Gdy wejdziesz do następnej komnaty, Rynn zauważy, że jest w niej za cicho. Zaraz po tym, jak powie te słowa, z sufitu zaatakuje cię bardzo dużo opancerzonych pająków. Po ich pokonaniu możesz iść dalej.

W małym korytarzu znajdziesz dwie skrzynki. Zabierz eliksir leczący z jednej i zatrute strzały z drugiej.

Dalej trafisz na otwarty teren, gdzie będziesz musiał stawić czoła dwóm Succubi. Rozwal je za pomocą 'Energy Bow' i ruszaj dalej.

Ta droga zaprowadzi cię do łaźni. Idź wzdłuż południowej ścieżki (to po twojej lewej ręce) tak długo, aż dojdziesz do drzwi. Przejdź przez nie.

Za nimi natkniesz się na kilka Scavengerów. Zabij je. W pobliżu znajdziesz skrzynkę i klucz. Idź dalej na zachód.

W drugim pomieszczeniu na południu znajdziesz zbroję płytową i maczugę ('Death Mace')

Wejdź do trzeciego pokoju, otwierając drzwi znalezionym kluczem. Pozwól Wartokowi wybiec ze środka i idź za nim. Otworzy skrzynkę, którą widziałeś przed chwilą. Po tym możesz go zabić i zabrać zawartość skrzynki - napój leczący, eliksir niewidzialności i magiczne strzały.

Wróć do łaźni. Kręcą się tam trzy Mummy Mage. Podejdź do jednego i odciągnij go od reszty. Zabij go i zajmij się następnym. Jeśli nadal posiadasz 'Vykruta Axe', użyj ataku błyskawicą. Przy jednym z przeciwników znajdziesz napój leczący.

Idź cały czas na zachód koło łaźni i wejdź do małego pokoju. W środku spotkasz różowego Wartoka, uzbrojonego w młot. W pokoju znajduje się również skrzynia, a w niej poszukiwane lustro.

Odnalezienie pomieszczenia tronowego.

Skieruj się w pobliże jeziora - na północną stronę kolczastych drzwi (zamkniętych). Gdy podejdziesz bliżej, wyskoczy zza nich rycerz.

Wejdź do środka, idź korytarzem do kolejnych podobnych drzwi, które również same się otworzą tyle, że tym razem nie będzie za nimi rycerza do pokonania. Skręć w prawo i ruchomą platformą wjedź na górę. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym rozmawiałeś z Succubi. Podejdź na środek pomieszczenia, a twoja rozmówczyni pojawi się jeszcze raz. Każe ci iść za jasną, błyszczącą istotką, która ma cię zaprowadzić do sali tronowej.

Twój przewodnik ruszy do przodu - na wschód i otworzy kolejne kolczaste drzwi. Przejdź przez drzwi i idź dalej korytarzem. Tu czeka cię walka z Succubi, a następnie z rycerzem. Przejdź przez następne drzwi.

Idź dalej, aż dotrzesz do dużej komnaty. Twój przewodnik będzie wisiał koło drzwi.

Jesteś teraz, jakby na skrzyżowaniu. Idź w prawo. Jest tu bardzo dużo Succubi. Po drodze spotkasz też rycerza. Idź dalej, aż dotrzesz do drzwi, przez które musisz przejść.

Górną półkę, na której stoisz, łączy z dolną - na którą chcesz się dostać - ruchoma platforma.

Skieruj się ścieżką w dół zabierając po drodze dwa napoje leczące, eliksir niewidzialności i 'Energy Bow'. Wróć do platformy i powalcz z rycerzem, który cię zaatakuje.

Wróć do miejsca, gdzie mogłeś iść w lewo i w prawo i wybierz drugie przejście. Zanim dojdziesz do drzwi będziesz musiał pokonać jeszcze jednego rycerza. Z jego zwłok zabierz eliksir leczący.

Przejdź przez drzwi i pójdź ścieżką w dół. Przejdź przez kolczaste drzwi i zabij kolejnego rycerza, mającego przy sobie eliksir leczący.

Idź na dół do miejsca, gdzie czeka na ciebie przewodnik. Jeśli przejdziesz przez drzwi, które wskazuje i pójdziesz kawałek dalej, szybko zobaczysz, że następne drzwi są zamknięte i nie możesz iść dalej. Idź dalej ścieżką. Dotrzesz do drugich drzwi, które są otwarte i możesz przez nie przejść.

Zostaniesz zamknięty w środku przez Wartoka. Znajdziesz tu trochę magicznych strzał i ciężki łuk. Na końcu pomieszczenia zobaczysz dziwnie wyglądającą podłogę. Schyl się i zaatakuj ją (do tego najlepszy jest miecz, z którym zaczynałeś grę).

Zeskocz na dół, przejdź przez południowe drzwi (północne zaprowadzą cię tam, gdzie już byłeś), a nastepnie rusz korytarzem przed siebie. Pokonaj rycerza.

Od miejsca potyczki z rycerzem, pójdź wzdłuż ścieżki na północny wschód. Znajdziesz skielet, przy którym leżą dwa napoje leczące, napój życia i 'Cleaver'.

Idź dalej. Podejdź do ruchomej platformy i wskocz na nią. Z niej skocz na półkę skalną. Zejdź na dół ścieżką, żeby dojść do drzwi prowadzących do komnaty tronowej. Zabij rycerza, który ich pilnuje i przejdź do sali tronowej.

Idź w dół korytarzem. Zaprowadzi cię on do małego pomieszczenia z zamkniętymi i z otwartmi drzwiami. Przejdź przez otwarte drzwi. Gdy wejdziesz do kolejnego pomieszczenia, zobaczysz na jego przeciwległym końcu nowego przeciwnika - czarnego rycerza.

CZARNY RYCERZ: Nie atakuj go twarzą w twarz. Zamiast tego użyj łuku energetycznego, aby pokonać tego przeciwnika potrzeba około sześciu celnych strzałów.

- Podejdź do miejsca, gdzie padł twój przeciwnik i podnieś miecz 'Mourn Bringer'. Możesz już spokojnie schować miecz, z którym zacząłeś grę. Nowe ostrze nie dość, że jest niezniszczalne to jeszcze za każdym trafieniem przeciwnika, dodaje ci życia.

Znalezienie doków

- Idź na północ i obejrzyj krótką scenkę. Dowiesz się, że Arokh ma zostać załadowany na statek 'master'. Musisz znaleźć go jak najszybciej.
- Wyjdź z komnaty tronowej i wróć do miejsca, gdzie były zamknięte drzwi - teraz będą otwarte. Przejdź przez nie.
- Gdy wyjdziesz z korytarza, natkniesz się na wielkiego Giganta, którego musisz pokonać, aby otworzyć drzwi na południu. Po wygranej walce drzwi otworzą się i będziesz mógł przez nie przejść.
- W tym korytarzu kręci się kilka naprawdę dużych Scavengerów. Gdy dojdziesz do skrzyń, zauważysz drzwi na południu, przez które powinieneś przejść.
- Znajdujesz się teraz w odpowiednim miejscu.

Uratowanie Arokha

- Na tym obszarze biega duża ilość małych Wartoków oraz jeden Gigant. Gdy wejdziesz tu pierwszy raz, od razu skręć gwałtownie w prawo i idź małą ścieżką, aby znaleźć trochę strzał. Wróć tą samą drogą.
- Aby wejść na statek, musisz okrążyć go trochę, idąc na południe. Znajdziesz się w dokach, gdzie będziesz musiał pokonać Wartoka.
- Z doków wskocz na małą rzecz wystającą z burty statku.
- Krótka scenka pokaże ci uwolnienie smoka i zakończenie poziomu.

9. Wulkan

- Po obejrzeniu wspaniałej scenki, w której Wartoki szaleńczo próbują uniknąć jakiejś dziwnej formy kary, podbiegnij do Arokha. Dowiesz się od niego, że musisz zdobyć 'Rune Cage Key' od królowej Shilli.

Zdobycie 'Rune Cage Key' od Królowej Shilli.

- Skieruj się na zachód i wejdź na górę po małej półce. Zobaczysz tu kolejnego czarnego rycerza. Podbiegnij do niego jak najszybciej i pokaż mu ostre ostrze swojego nowego miecza. Po zabiciu go, możesz zabrać 'Dark Scimitars'.
- Idź w górę wzdłuż ścieżki. Po drodze pokonaj dwa Wartoki z wielkimi mieczami i wejdź w korytarz. Pokonaj kolejnego czarnego rycerza.
- Gdy wyjdziesz z korytarza, znajdziesz się na dużym otwartym obszarze, a patrząc w dół zobaczysz bardzo dużego Scavengera.

KRÓL SCAVENGER: To największa z wszystkich tych bestii. Potrzeba bardzo dużo trafień - nawet Mourn Bringerem - aby go zabić. Jak tylko go zobaczysz, zacznij do niego strzelać. Potrzeba około 20 normalnych strzał.

- Przejdź przez ścieżkę i wejdź w drzwi.
- Po wyjściu z korytarza zobaczysz kolejną scenkę - widać w niej, że twój brat nie jest zbyt zadowolony z pobytu tutaj. Wygląda na to, że jakiś czarodziej chce przejąć kontrolę nad nim. Gdy scenka się skończy, Shilla wyfrunie z korytarza.
- Zanim ruszysz w pogoń za nią, możesz zdobyć kilka skarbów. Skrzynki z nimi znajdują się w zachodniej części pomieszczenia. Możesz z nich zabrać trzy napoje leczące, trochę magicznych strzał, topór ('Lighting Axe') i eliksir życia.
- Stąd na południe prowadzi jedno przejście - ale nie ono nas interesuje. Musisz wrócić na rampę na zachodzie. Idź dalej ścieżką na górę, przejdź przez korytarz, którym tu przyszedłeś i wyjdź po jego drugiej stronie. Tam przy moście będzie czekała na ciebie Shilla. Po krótkiej wymianie zdań zaczniecie ze sobą walczyć.

KRÓLOWA SHILLA: Shilla na szczęście nie może do ciebie strzelać, ale będzie za to latać wkoło i będziesz musiał użyć łuku strzelającego energią. Twoja przeciwniczka będzie próbowała wznieść się nad ciebie i zaatakować dokładnie z góry. Traf w nią kilka razy, aby ją zabić.

- Zabierz run i wróć do Arokha. Po przebiegnięciu przez most, pojawi się kolejny smoczy run.
- Pójdź po Arokha i wróć z nim po run lawy. Po krótkiej scence dowiesz się, że potrzebujesz runicznego ostrza, aby pokonać niejakiego Navarosa.

Znalezienie 'Dragon Armor Rune'

- Najpierw musisz jednak znaleźć run smoczego pancerza.
- Zanim zrobisz cokolwiek, zostaniesz zaatakowany przez szkielet smoka. To dość trudny przeciwnik, ale taktyka walki jest taka sama, jak w wypadku każdego innego smoka.
- Zejdź z Arokha i wróć do miejsca spotkań.
- Idź w dół południowym korytarzem. Bądź ostrożny, gdyż kilka drzwi po drodze jest zabezpieczonych pułapkami - na szczęście uruchamiają się zanim na nich staniesz, więc wystarczy iść powoli i wszystko będzie w porządku.
- Po wyjściu z korytarza, zobaczysz kilka obracających się wielkich ostrzy. Żeby przez nie przejść, musisz przeskakiwać nad nimi, gdy się zatrzymają. Kiedy pierwsze się zatrzyma - wskocz na nie. Poczekaj, aż znowu się zatrzyma i skocz na drugie ostrze. Gdy to będzie się ruszać, podejdź na jego koniec i gdy się zatrzyma, skocz na półkę.
- Idź korytarzem, aż spotkasz rycerza. Uważaj na kawałki lawy wylatujące z rozpadliny.
- Musisz teraz skoczyć na kolejną półkę. Skacz, gdy odłamki lawy będą w najwyższym punkcie.
- Aby wykonać kolejny skok, stań koło dużego niebieskiego kryształu, podbiegnij i skocz. Tu będziesz musiał pokonać rycerza, a z jego zwłok możesz zabrać napój leczący.
- Biegnij korytarzem i skocz na następną półkę. Tu znów pokonaj rycerza i zabierz kolejny napój leczący (znajdziesz też płonący miecz, ale nie powinien być ci potrzebny).
- Skocz na ostatnią półkę i przejdź przez drzwi.
- Tu znajdziesz dziwnie wyglądającą zieloną platformę. Wskocz na nią i zabierz 'Dragon Armor Rune'.
- Zeskocz na półkę i wejdź w kolejne drzwi. Uważaj na kolce gdy będziesz szedł tym korytarzem.
- Następne pomieszczenie jest jednym z najzabawniejszych w całej grze. Zaostaniesz zaatakowany przez cztery mumie. Najlepszą radą, jaką mogę ci dać przed tą walką, jest 'nie przestawaj się ruszać'. Biegaj, unikaj ataków i atakuj, jak często będziesz mógł. Po pokonaniu wszystkich mumii podejdź do zielonego gejzera na środku pomieszczenia.
- Powinieneś znaleźć się poziom wyżej. Pójdź w dół korytarzem.
- Po wyjściu z niego wskocz na ruchomą platformę, aby dostać się z powrotem na obracające się ostrze. Z niego wskocz na półkę i wróć do miejsca spotkań.
- Gdy się tam znajdziesz, będziesz musiał pokonać trzy mumie. Przy jednej z nich znajdziesz napój życia.
- Wróć i wsiądź na Arokha.

Zdobycie smoczej zbroi ('Dragon Armor')

- Wejdź na Arokha i leć na zachód do miejsca, które na mapie jest zaznaczone jak coś przypominającego wielkie usta (w rzeczywistości jest to po prostu wielka jaskinia, znajduje się na północ od trzech wież Grimstone, zaznaczonych na mapie). Po drodze napotkasz wiele smoków, wież i czarnych rycerzy. Do jaskini nie możesz wejść przednim wejściem, gdyż jest ono zabezpieczone polem siłowym. Z boku jaskini znajdziesz kilka małych wejść, którymi Rynn może się przecisnąć.
- Po wejściu do środka, pokonaj dwóch rycerzy. Potem znajdź przejście prowadzące w głąb jaskini (jako że prowadzą do niej dwa wejścia, zignoruj to prowadzące na zewnątrz).

Idź wzdłuż dziwnego, zielonego strumienia, aby dostać się na półkę pilnowaną przez kilka mumii. Znajdziesz tu dźwignię, która po przestawieniu likwiduje pole siłowe i pozwala wprowadzić Arokha do jaskini. Sam do ciebie przyleci, także nie będziesz musiał się wracać.
- Wejdź na Arokha, leć na wschód, a następnie w dół - koło rzeki lawy. Spotkasz tu kilka smoków. Gdy zobaczysz małą półkę, wyląduj na niej i zejdź ze smoka.
- Podejdź do małego piedestału po lewej stronie drzwi i umieść tu run. Operacja ta otworzy drzwi - przejdź przez nie.

- Na końcu komnaty znajdziesz skrzynię. Nie otwieraj jej jeszcze - gdy to zrobisz z trumien wyjdą dwie mumie. Aby przyspieszyć sprawę, zrób miejsce w ekwipunku, schowaj broń, otwórz skrzynię, wskocz do niej, zabierz przedmiot (enter), szybko wciśnij 'i', kliknij dwukrotnie na nowym przedmiocie, jeszcze raz kliknij 'i' i pokonaj mumie. Ewentualnie możesz najpierw je pokonać, a potem otworzyć skrzynię.
- Wyjdź na zewnątrz.

Znalezienie runicznego ostrza

- Leć na zachód i trzymaj się nisko. Po drodze spotkasz wiele szkieletów smoków i innych przeciwników ,jak czarni rycerze czy zwykłe smoki. Na ziemi znajdziesz naprawdę dziwnie wyglądającą, świecącą rzecz, która strzela błyskawicami. To przejście do 'Rift World'.
- Na wschód od tego miejsca (w najniższym punkcie) znajdziesz dużą bramę. Przeleź przez nią i od razu przygotuj się do walki ze smokiem. Na półce zobaczysz czarnego rycerza. Zabij go, aby zdobyć napój niewidzialności.

UWAGA: Jeśli podejdziesz blisko do czarnego rycerza, nie będzie mógł w ciebie rzucać włóczniami z błyskawic. Jeśli się oddalisz, będzie mógł robić to znowu. Cała sprawa polega na tym, żeby podejść blisko, ale nie za blisko.

- Idź jaskinią, aż zobaczysz następną - zamkniętą - bramę.
- Podleć na półkę i zejdź ze smoka. Wejdź na ruchomą platformę, która się tu znajduje.
- Po zejściu z platformy będziesz musiał pokonać dwóch czarnych rycerzy. Gdy skoncentrujesz się na walce z jednym, drugi będzie w ciebie rzucał błyskawicami.
- Zeskocz na kolejną półkę i pokonaj następnego czarnego rycerza.
- Wejdź w drzwi. Znajdziesz się na półce, poniżej zobaczysz kolejną komnatę tortur, a w niej czarnego rycerza i mumię. Musisz zeskoczyć na dół i pokonać ich. Ewentualnie możesz użyć łuku - tak czy inaczej skończysz na dole.
- Rycerz powinien upuścić runiczny klucz, zabierz go i idź w dół ścieżką. Pokonaj kolejnego rycerza.
- Na prawo zobaczysz drzwi - nie przechodź przez nie, tylko idź dalej ścieżką.
- Na skrzyniach znajdziesz kilka eliksirów leczących.
- Na końcu ścieżki znajdziesz zamknięte drzwi. Otwórz je i wejdź do środka. Tam zobaczysz sporo skrzynek. Po otworzeniu każdej z nich, pojawi się czarny rycerz i zaatakuje cię. Skarby, które znajdziesz to: napój nietykalności, łuk energetyczny, 'Lighting Crystal' i napój życia.
- Wróć do drzwi, które widziałeś wcześniej i przejdź przez nie. Kolejny czarny rycerz stoi na moście i czeka na śmierć z twoich rąk.
- Idź cały czas w dół ścieżką, aż dojdziesz do dźwigni. Pociągnij za nią, aby odblokować drogę dla Arokha.
- Wejdź na smoka i leć na południe. Szybko dotrzesz do miejsca, które wygląda jak koniec drogi. Sfruń niżej i wejdź do dziury. W niej trafisz na smoka. Zleć na sam dół.
- Tu spotkasz kolejnego smoka. Zleć na dół do jaskini. Leć w dół, aż zobaczysz duże, podejrzanie wyglądające drzwi. Na razie nie zawracaj sobie nimi głowy, ale zapamiętaj ich lokalizację. Skręć w prawo i poleć na górę przed wodospadem z lawy.

Znalezienie runu lawy

- Ta droga zaprowadzi cię do przyjemnego dużego pomieszczenia. Jest tak duże, że może się wydawać, że znalazłeś się na otwartej przestrzeni. Jest tu kilka smoków, które musisz pokonać. Podfruń na półkę, przy której widać drzwi i wyląduj.
- Każ Rynn zejść z Arokha i przejdź przez drzwi. Za nimi będziesz musiał pokonać trzech czarnych rycerzy.
- Wejdź w następny korytarz.
- Przeskocz na kolejną półkę. Tu trafisz na mumię - będziesz musiał z nią walczyć wcześniej czy później. Tak czy inaczej wskocz na kolejną półkę i przejdź przez drzwi.
- Po drugiej stronie trafisz na jeszcze jednego czarnego rycerza oraz wielkie poruszające się ostrza, na których możesz trochę pojeździć. Wskocz na pierwsze, poczekaj, aż spotka się z drugim i wskocz na nie. Z niego dostań się na półkę.
- Przebiegnij przez drzwi i dojdź do dźwigni - przełącz ją.
- Wróć do ostatnio napotkanej mumii (nie musisz znowu jeździć na ostrzach - możesz skorzystać z ruchomej platformy).
- Po pokonaniu mumii, wejdź do jej trumny i poczekaj, aż zawiezie cię ona do korytarza znajdującego się kawałek wyżej. Podbiegnij do świecącego, niewidzialnego mostu. Nie możesz zobaczyć samego mostu, ale widać za to świecące rzeczy, które od niego odpadają.
- Przejdź przez most.
- Wbiegnij do pokoju, w którym zobaczysz sporą ilość trumien z mumiami. W skrzyni znajdziesz run lawy.

- Teraz wróć do drzwi o których była mowa wcześniej.

Zdobycie runicznego ostrza

- Przejdź przez drzwi i idź w dół korytarzem. Dotrzesz do dużego pomieszczenia wypełnionego lawą - w nim zobaczysz piedestał. Wyląduj w pobliżu i połóż run na piedestale. Prawie cała lawa zniknie.
- Wejdź na grzbiet Arokha. Poleć w dół na małą półkę naprzeciwko ciebie. Zobaczysz tu małe, słabo widoczne drzwi - przejdź przez nie.
- Znajdziesz się teraz w komnacie z runicznym ostrzem. Ostrze jest zatopione w dużym bloku lodu. Przełącz trzy razy dźwignię, którą tu znajdziesz. Środek pomieszczenia przemieści się i ustawi wielką pochodnię pod słupem światła.
- Wróć do smoka i wejdź na niego. Podleć do dziury znajdującej się nad pochodnią i strzel do środka kulą ognistą. Celuj za pomocą prawego przycisku myszy. Gdy już to zrobisz, wyślij Rynn do środka.
- Wróć do dźwigni i znów przestaw ją trzy razy.
- Pobiegnij dookoła pomieszczenia, aż dotrzesz do gigantycznej statuy. Na jej tyle znajdziesz duży zielony przycisk, który musisz przycisnąć - statua wystrzeli wtedy wielką strzałę, która przeleci przez ogień i roztopi lód.
- Podejdź tam i zabierz runiczne ostrza. Właśnie zdobyłeś najlepszą broń w grze - gratulacje.

Wejście do 'Rift World'

- Wróć na smoku do dziwnie wyglądającej rzeczy (pisałem, że to przejście do 'Rift World'). Wleć w nią, aby znaleźć się w ostatnim etapie gry.

10. 'Rift World'

UWAGA: Na tym poziomie nie działa mapa, ale nie będziesz jej potrzebował.

Zabicie Navarosa

- Znajdujesz się w dużej komnacie, gdzie od razu zaatakują cię cztery smoki - możesz im uciec, ale spróbuj zlikwidować chociaż jednego.
- Możesz lecieć tylko w jednym kierunku. Podleć na półkę i wyląduj na niej. Następnie każ Rynn zejść ze smoka. Znajdują się tu ogromne drzwi, przejdź przez nie.
- Przed sobą zobaczysz kolejne - tym razem zamknięte drzwi, skręć w prawo i idź korytarzem. (nagraj stan gry zanim zobaczysz przerywnik tak, żebyś mógł tu wrócić w razie śmierci).
- Dość szybko zobaczysz krótką scenkę, a w niej Navarosa przejmującego ciało twojego brata. Będziesz musiał z nim walczyć

ZŁY DELON: Może atakuje powoli, ale większość jego ataków jest dla ciebie śmiertelna. Atakuj go, jak szybko możesz za pomocą runicznego ostrza i unikaj jego ataków. Cały czas atakuj i poruszaj się.

- Zło zostanie usunięte z Delona, ale niestety wpadnie on w otchłań, a przeciwko tobie stanie do walki ogromna i wstrętna kreatura. To Navaros - ostatni zły facet w tej grze.

NAVAROS: To gigantyczny smok z czterema głowami. Możesz unikać jego zionięć, ale gdy podejdziesz za blisko, będzie próbował cię ugryźć. Ma tylko jedno miejsce czułe na twoje ataki - w środku paszczy. Najlepiej używaj klasycznego zionięcia swojego smoka i atakuj, jak najszybciej możesz. Rozwal każdą z głów, aby pokonać NAVAROSA.

- Gratulacje - właśnie ukończyłeś grę 'Drakan - Order of the Flame'. Teraz możesz zobaczyć końcowy filmik - całe pięć sekund.

Opr. Lethal
Autor: Dan Simpson

producent: 3dO
platforma: PC

Might and Magic 7: For blood and honor

Jeden z największych pecetowych RPGów doczekał się w końcu kolejnej części, tym razem z numerkiem siedem. Poniższy poradnik oraz solucja powstały w oparciu o wersję angielska - mimo iż w Polsce rozprowadzana ma być w większych ilościach jedynie wersja polska, nie udało się nam uzyskać od dystrybutora ani tłumaczenia ani tym bardziej pełnej zlokalizowanej wersji. I to mimo paru miesięcznego czekania... Dlatego też ostatecznie do druku idzie wersja bez oficjalnych tłumaczeń - cóż, dłużej już czekać niestety nie wypadało. Ale jakby co, możecie liczyć na sprostowania!

Naszą przygodę rozpoczniemy od skompletowania drużyny. Nie jest to sprawa prosta, zły wybór może znacznie skomplikować rozgrywkę.

Mamy do wyboru 9 profesji, 4 rasy (razem 36 możliwych kombinacji!), a tylko cztery wolne miejsca.

Profesje: Knight (rycerz), Cleric (kleryk), Archer (łucznik), Paladin (paladyn), Druid (druid), Monk (mnich), Ranger (rendżer), Sorcerer (mag), Thief (złodziej).

Rasy: Human (człowiek), Elf (elf), Dwarf (krasnolud), Goblin (goblin).

Rasy:

Humans: Są przeciętni we wszystkich dziedzinach. Mają wszystkie cechy dość dobrze rozbudowane. Dzięki temu są dość dobrym wyborem dla prawie każdej profesji.

Elves: Są znakomitymi czarodziejami ze względu na ich wysokie współczynniki Intellect i Personality. Mają bardzo niską Endurance i Might, przez to nie nadają się na wojowników. Są idealnym wyborem, jeśli wybierzemy profesje Sorcerer, Druid, Cleric, Archer.

Dwarves: Mają dobrze rozbudowane ciało i umysł. Niestety posiadają obniżoną szybkość i celność. Doskonale nadają się na Paladin, Thief, Monk, Ranger.

Goblins: Posiadają bardzo wysoko rozwinięte Might i Speed, co czyni ich znakomitymi wojownikami. Obniżony Intellect i Personality uniemożliwia im skuteczne posługiwanie się magią. Co ciekawe, mają oni na starcie najmniej przyznanych punktów (71, podczas gdy inne rasy 73).

Profesje:

Knight: Rycerze są specjalistami w walce na krótki dystans. Potrafią znakomicie posługiwać się bronią każdego rodzaju i mogą nosić każdy rodzaj zbroi. Nie mogą nauczyć się wykorzystywania żadnego z kanonu magii. Mogą rozwinąć umiejętności Plate, Shield, Sword, Spear do poziomu Grandmaster. W czasie rozgrywki mogą otrzymać

promocje na Cavalier, a później na Champion lub Black Knight.

Sorcerer: Są specjalistami, jeśli chodzi o magię z kanonu żywiołów (woda, ogień, powietrze, ziemia), dzięki czemu stają się bardzo silnymi przeciwnikami. Potrafią walczyć jedynie za pomocą sztyletów, pałek i łuków. Mogą przyodziać jedynie skórzaną zbroję. Mogą rozwinąć umiejętności Air Magic, Water Magic, Fire Magic, Earth Magic, Light lub Dark Magic do poziomu Grandmaster. W czasie rozgrywki powinni dostać promocję na Wizard, a później na Arch Mage lub Lich.

Thief: Są mistrzami w złodziejskim fachu, wykrywaniu i rozbrajaniu pułapek, a także w innych "podziemnych" zdolnościach. Nie są specjalistami w walce w starciu. Wraz ze wzrostem doświadczenia będą mogli nauczyć się wykorzystywania magii żywiołów. Mogą rozwinąć umiejętności Leather, Dagger, Disarm Trap, Steal do poziomu Grandmaster. W czasie rozgrywki powinni otrzymać promocje na Rouge, a później na Spy lub Assassin.

Monk: Specjalizują się w walce gołymi rękami bez użycia broni. Potrafią zadać olbrzymie zniszczenia za pomocą swoich pięści. Gdy rozwiną się do wyższych poziomów, to będą mogli posługiwać się magią umysłu, ducha i ciała. Mogą rozwinąć umiejętności Dodge, Unarmed Combat, Staff, Learning, Body Building do poziomu Grandmaster. Otrzymają promocje na Initiate, a później Master lub Ninja.

Paladin: Są wojownikami służącymi siłom dobra i walczącymi w imię wyższych ideałów. Potrafią posługiwać się każdym rodzajem broni, a także nosić każdą ze zbroi. Prócz tego mogą używać czarów z kanonu magii ducha, ciała i umysłu. Na wyższych poziomach poznają magię światła i mroku. Mogą rozwinąć umiejętności Repair, Mace i Shield do poziomu Grandmaster. W czasie rozgrywki mogą otrzymać promocje na Crusader, a później Hero.

Archer: Specjalizują się w używaniu broni dalekiego zasięgu - łuków i kusz. Bardzo dobrze radzą sobie z dwuręczną włócznią (jest ona dla nich idealną bronią, ponieważ nie mogą używać tarczy). Mogą nosić zbroje skórzane i łańcuchowe. Dość dobrze radzą sobie z magią żywiołów, a na wyższych poziomach mogą poznać magię światła i mroku. Mogą rozwinąć umiejętności Chain, Bow, Perception do poziomu Grandmaster. Podczas rozgrywki zostaną mianowani Warrior Mage, a później Master Archer lub Sniper.

Ranger: Są indywidualistami z lasu. Są bardzo zrównoważoną grupą. Mogą walczyć każdym rodzajem broni z wyjątkiem maczug, nosić każdą ze zbroi i uczyć się czarów z każdego kanonu (z wyjątkiem magii światła i mroku). Mogą rozwinąć umiejętności Axe i Identify Monster do poziomu Grandmaster. W czasie rozgrywki otrzymają promocje na Hunter, a później na Ranger Lord lub Bounty Hunter.

Druid: Są kapłanami natury. Skupiają się na wykorzystywaniu magii. Mogą poznać każdy z kanonów z wyjątkiem magii światła i mroku. Mogą walczyć za pomocą maczug i sztyletów. Noszą jedynie zbroje skórzane, potrafią wykorzystywać tarczę. Mogą rozwinąć umiejętności Alchemy i Meditation do poziomu Grandmaster. Powinni otrzymać promocje na Great Druid, a później na Arch Druid lub Warlock.

Cleric: specjalizują się w kanonach magii ducha, umysłu i ciała. Potrafią walczyć jedynie za pomocą łuków, pałek i maczug. Mogą nosić zbroje skórzane i łańcuchowe, a także używać tarczę. Mogą rozwinąć umiejętności Body Magic, Mind Magic, Spirit Magic, Light lub Dark Magic do poziomu Grandmaster. W czasie wędrówek dostaną promocję na Priest, a później na Priest of the Light lub Priest of the Dark.

Współczynniki:

Might - siła jaką będzie dysponowała nasz postać. Im więcej tym nasz bohater jest bardziej niebezpieczny w zwarciu,

Intellect - inteligencja, niezbędna dla magów. Doliczana do punktów magii (spell points) dlą następujących profesji: Archer, Ranger, Thief, Druid, Sorcerer.

Personality - osobowość, odpowiada za siłę woli i urok osobisty. Doliczana do spell points dla następujących postaci: Cleric, Paladin, Ranger, Monk, Druid.

Endurance - odporność, wytrzymałość. Odpowiada za punkty życia (hit points).

Accuracy - dokładność, celność. Im wyższy współczynnik, tym łatwiej trafić przeciwnika.

Speed - szybkość, czyli jak szybka jest nasza postać. Współczynnik doliczany do punktów zbroi (Armor Class).

Luck - czyli po prostu szczęście. Postać z wysokim współczynnikiem szczęścia ma szansę znajdować ciekawsze przedmioty, unikać pułapek itd. Po prostu ma fart!

Umiejętności:

Mace - umożliwia naszej postaci władanie maczugami i buławami różnego rodzaju.

Spirit Magic - Magia ducha. Ten kanon magii zezwala między innymi na wskrzeszanie zmarłych towarzyszy.

Dagger - pozwala władać sztyletami.

Earth Magic - Magia ziemi. Ten kanon posiada znakomite czary obronne (stone skin), zwiększające współczynniki naszej drużyny.

Axe - topory są jedną z najbardziej zabójczych broni w grze. Ta umiejętność pozwala nimi swobodnie władać.

Perception - czyli po prostu percepcja. Osoby z tą umiejętnością mają duże szansę na odnajdywanie ukrytych drzwi, skarbów, zauważają pułapki.

Staff - umiejętność walki pałką, laską. Choć na pierwszy rzut oka laski są słabą bronią (dwuręczne, zadają małe obrażenia), to po pewnym czasie można docenić ich zalety - są znakomite w defensywie.

Fire Magic - Magia ognia. Strasznie ofensywna, posiada znakomite zaklęcia rażące przeciwnika.

Sword - po prostu walka mieczem.

Shield - umożliwia noszenie tarczy. Są one wprost nieocenione w defensywie.

Leather - zbroja skórzana. Najlżejszy rodzaj okrycia, mimo to dość dobrze chroni naszą postać przed różnymi urazami.

Merchant - kupiectwo. Ważna umiejętność. Pozwala wynegocjować bardziej przystępne ceny (zarówno kupna jak i sprzedaży). Przynajmniej jedna postać musi ją posiadać na bardzo wysokim poziomie.

Repair - reperacja zepsutych przedmiotów. Dość mało przydatna umiejętność (na początku). Zawsze można je zreperować w odpowiednich sklepach.

Body Building - budowa ciała, a dokładniej to kulturystyka. Gwarantuje naszej postaci większą wytrzymałość (endurance, hit points).

Armsmaster - specjalizacja w posługiwaniu się bronią ręczną (miecze, topory itd.). Przydatna, bo zwiększa obrażenia, jakie otrzyma nasz przeciwnik.

Water Magic - magia wody. Dość równomierny kanon magii, zawierający w sobie czary zarówno ofensywne jak i defensywne.

Body Magic - magia ciała. Zawiera typowe czary lecznicze, przywracające zdrowie naszym bohaterom.

Meditation - zdolność medytacji. Zwiększa liczbę spell points. Wprost konieczna dla każdego maga, druida itd.

Alchemy - alchemia. Pozwala tworzyć, mieszać magiczne wywary.

Learning - zdolność uczenia. Chyba najważniejsza umiejętność w grze. Nasi bohaterowie będą szybciej zdobywać doświadczenie, tym samym szybciej będą awansować na kolejne poziomy doświadczenia.

Bow - łucznictwo. Zezwala na walkę za pomocą łuków, kusz. Znakomita umiejętność pozwalająca razić przeciwnika na dystans, samemu nie ponosząc obrażeń. Każda nasza postać musi ją posiadać!!

Disarm trap - rozbrajanie pułapek. Nasz bohater automatycznie rozbraja wszelkie pułapki. Bardzo ważna umiejętność. Jedna z naszych postaci musi mieć ją koniecznie.

Dodging - przydatne tylko wówczas, gdy nie nosimy zbroi i tarczy. Zwiększa nasz armor class. Umiejętność przydatna tylko dla mnichów.

Identify Monster - identyfikacja przeciwników. Dzięki niej uzyskujemy dokładne informacje o naszym wrogu. Jedna z naszych postaci powinna ją posiadać.

Air Magic - Magia powietrza. Dość ofensywny kanon magii, posiadający kilka czarów informacyjnych (wizard eye). Magia powietrze umożliwi nam latanie, niczym ptak.

Identify Item - identyfikacja przedmiotów. Pozwala szybko rozpoznawać przedmioty, które znajdziemy. Przydatne, lecz w początkowym okresie gry możemy sobie bez niej poradzić.

Spear - włócznie. Są znakomitą bronią (idealną dla łucznika!). Polecam.

Chain - zbroja łańcuchowa. O wiele cięższa od swojej skórzanej poprzedniczki. Oczywiście daje większą ochronę.

Mind Magic - Magia umysłu. Dość ofensywny kanon magii. Posiada kilka znakomitych czarów informacyjnych.

To są wszystkie umiejętności, jakie możemy wybrać na starcie. Nie wszystkie postaci mogą je posiadać (np. Łucznik nie może nauczyć się shield, Mag chain itd.). No, to teraz trzeba przejść do konfigurowania drużyny. Moimi wybrańcami okazali się:

1. Paladyn, krasnolud (trochę niezgodne z realiami

fantasty, ale co tam). Umiejętności: Mace, Spirit Magic, Merchant, Armsmaster.

2. Druid, człowiek. Umiejętności: Dagger, Earth Magic, Learning, Alchemy.

3. Łucznik, elf. Umiejętności: Bow, Air Magic, Fire Magic, Perception.

4. Mag, Elf. Umiejętności: Staff, Fire Magic, Air Magic, Water Magic.

W ostateczności Paladyna można zastąpić Klerykiem, a Łucznika kolejnym Magiem (ułatwi nam to nieco rozgrywkę, ale stracimy na tym trochę przyjemności z rozgrywki).

No i jeszcze pozostaje nam 50 punktów do rozdania. Opłaca się je równo podzielić pomiędzy nasze postacie. Paladynom i Rycerzom zwiększamy Might, Druidom, Magom zwiększamy Intellect, Klerykom i Mnichom Personality. Łucznikom, Złodziejom i Rendżerom zwiększamy Accurency i Speed.

Dodatkowo warto jest zwiększyć jednej postaci współczynnik Luck (najlepiej, żeby posiadała ona zdolność percepcji (perception) i rozbrajania pułapek (disarm trap). Tą postać będziemy delegować do otwierania wszystkich skrzyń itd.

Na koniec współczynniki moich postaci prezentują się w ten sposób:

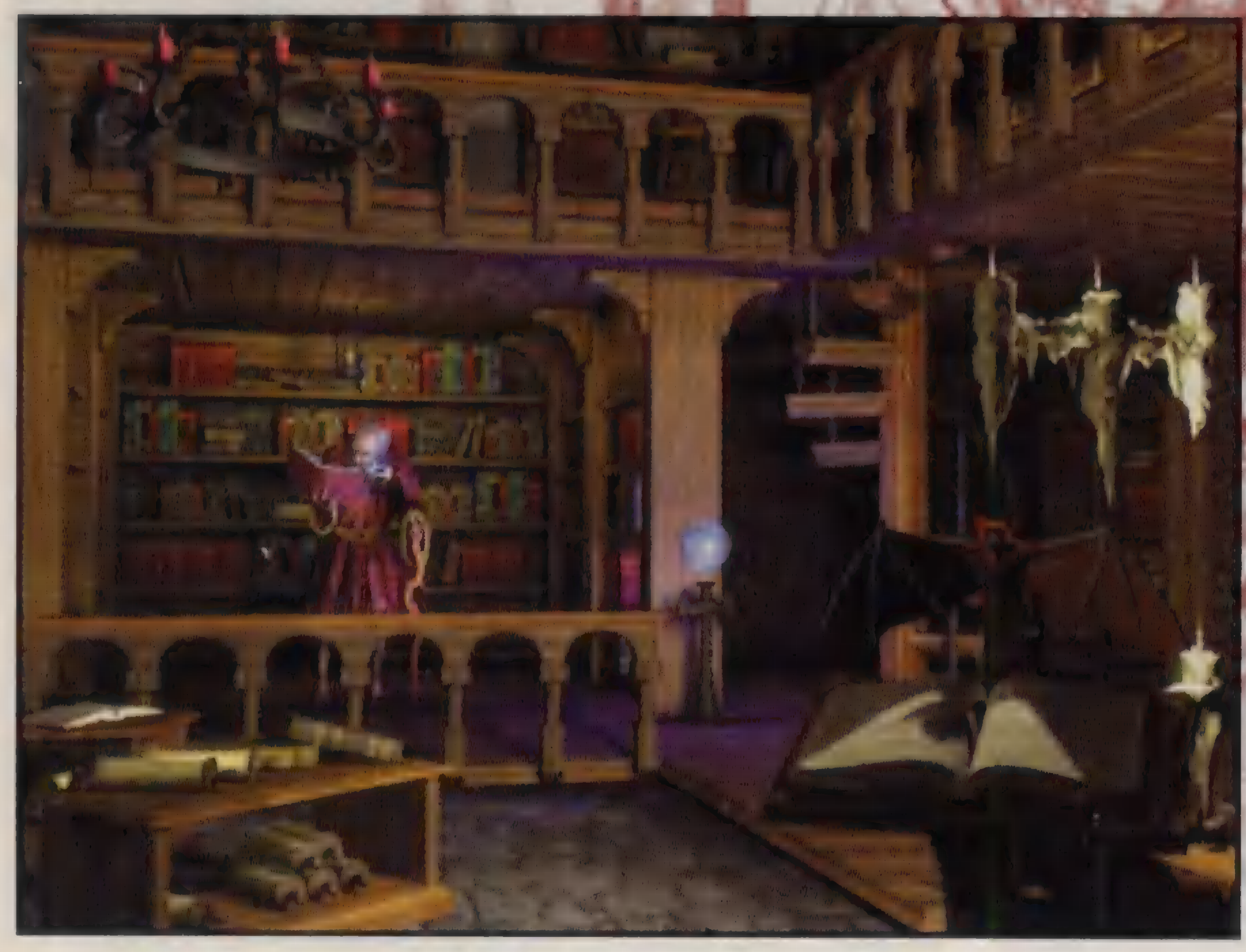
	1	2	3	4
Might	30	11	7	7
Intellect1	1	20	20	30
Personality	11	19	11	11
Endurance	14	9	7	7
Accurency	7	11	20	14
Speed	7	11	11	11
Luck	9	9	20	9

Z tak (lub podobnie) przygotowaną drużyną jesteśmy gotowi na wejście w świat Magii i Miecza.

Start

Na początku mała uwaga (aby nie zapomnieć, bo będzie miała ona ogromny wpływ na przebieg rozgrywki). Nasz Paladyn powinien skupić się na rozwijaniu umiejętności Mace, Body Magic, Plate, Shield, Merchant. Dodatkowo powinien znać się na Reperation Item, Meditation, Learning, Body Building, Light lub Dark Magic, Spirit Magic, Armsmaster, Bow. Nasz Druid musi jak najbardziej rozwinąć Body Magic, Earth Magic, Meditation, Alchemy. Powinien znać także Bow, Fire Magic, Mind Magic, Leather, Shield. Łucznik musi rozwinąć Spear, Bow, Fire Magic, Perception, Disarm Trap. Dodadkowymi umiejętnościami, jakie powinien poznać są Earth Magic, Armsmaster, Body Building, Learning, Chain. Mag musi szybko rozwinąć Water Magic, Air Magic, Light lub Dark Magic, Identify Monster. Dodatkowo Meditation, Learning, Staff, Bow, Identify Item. Właśnie według takiego planu, powinniśmy rozwijać naszych bohaterów.

Nasza przygoda zaczyna się na wyspie (Emerald Island).



Zostaliśmy tutaj zaproszeni, aby wziąć udział w turnieju organizowanym przez Lorda Markham-a. Nagrodą za zwycięstwo jest zamek w Harmondale (a gdzie dziewica? Za moich czasów...). No, ale nic za darmo. Będziemy musieli troszkę popracować. Krótko po opuszczeniu statku spotykamy uroczą panią - Margaret the Docent. Będzie ona naszą przewodniczką i zarazem informatorem. Szybko dowiadujemy się, że do zwyciężenia potrzebujemy odnaleźć sześć przedmiotów: Kapelusz (wealthy hat), czerwony napój (red potion), łuk (longbow), muszlę morską (seashell), instrument muzyczny (musical instrument), kawałek posadzki ze świątyni księżyca (floor tile from the Temple of the Moon). Oczywiście kolejność jest dowolna. Przygody na wyspie są trochę nietypowym turtorialem (misją treningową). Pomysł jest znakomity, bo umożliwia nam wczucie w "klimat" gry. Przejdźmy już jednak do zadań.

Na początku opłaca się dokładnie przyjrzeć naszym bohaterom. Przeszukać ich plecaki, pozakładać zbroje, pierścienie itd. Należy także dać im przeczytać wszystkie książki czarów, jakie posiadają. Później przygotowujemy nasze magiczne zaklęcia (w książce magii wybieramy czar i klikamy Set spell). Teraz nasz wybrany czar będzie *dostępny za każdym razem, gdy naciśniemy S.* Skoro już mowa o klawiszach to A - oznacza atak bronią konwencjonalną, B - rezygnacja z ruchu, X - skok, Enter - walka w systemie turowym, Y - krzyk (przydatne, gdy ktoś zablokuje nam drogę), Delete - spojrzenie w dół, Page_Down - spojrzenie w górę, Shift - bieg (należy trzymać + kierunek).

Gdy już przygotujemy naszych bohaterów, możemy rozejrzeć się po wiosce. Znajduje się tu tawerna, sklep kowala, sklep zbrojmistrza i jeszcze kilka miejsc godnych uwagi. Warto odwiedzić wszystkie, ot tak z ciekawości. Wiedza co i gdzie możemy kupić i sprzedać przyda się nam później. Z pewnością musimy się wybrać do Markham's Headquarters (najdalej położona chata na wschód). Zostaniemy tam poinformowani o nowym zadaniu (quest) - odnalezieniu uczestników konkursu (lub przynajmniej śladu po nich. Jeśli się nam to uda, to dostaniemy nagrodę. Kolejną sprawą, jaką powinniśmy załatwić, jest odwiedzenie domów prywatnych. Można w nich, za niewygórowaną opłatę, zostać członkiem poszczególnych gildii czarów. Bez członkostwa w gildiach nikt nie będzie chciał nawet z nami rozmawiać. Spacerując po osadzie powinniśmy odwiedzić wszystkie studnie, fontanny itd. Napicie się z nich wody daje zazwyczaj bardzo ciekawe efekty (regeneruje spell points, hit points, podnosi nasze współczynniki). Innymi ciekawymi rzeczami, jakie przyjdzie nam spotkać, są piedestały (pedestal). Po ich dotknięciu zostaje na naszą drużynę rzucony czar (zazwyczaj ochronny lub poprawiający współczynniki). No koniec wycieczki - czas wziąć się do roboty. Niech jeden z twoich bohaterów rzuci czar Wizard Eye (kanon magii powietrza). Dzięki niemu na mapie zostaną zaznaczone wszystkie postacie. Te o przyjaznych zamiarach mają kolor zielony, wrogowie kolor czerwony. Musicie zawsze pilnować, aby ten czar był aktywny. Gdy wybierzemy się drogą na północny zachód, to znajdziemy się na bagnach. Swoją rezydencje ma tu mnóstwo potworów o nazwie Dragonfly. Spokojnie, nie ma się czego bać. Nie są wcale takie straszne, jakby wskazywała na to ich nazwa. Wciskamy Enter (przechodzimy to trybu turowego) i zaczynamy walkę. Gdy tylko zaczną nam się kończyć spell points (lub hit points), biegniemy do pobliskich studni i uzupełniamy braki. Przy dobrych układach straż miejska sama rozprawi się z przeciwnikami, a nam pozostanie tylko pozbierać złoto. Kierując się na północ od bagien, znajdziemy czerwonego kwiatka (przy morzu). Przejdziemy się na wschód (brzegiem morza) - odnajdziemy skrzynię z pieniędzmi. Idąc dalej, dojdziemy do małej chatki naprzeciwko której znajduje się smocza pieczara. Gdzieś w pobliżu jest kobieta, która sprzedaje muszlę. Pierwsze zadanie wykonane. U alchemika kup pustą butelkę, kliknij na niej czerwonym kwiatkiem i już masz czerwony napój. Ponieważ mamy troszkę pieniędzy - możemy zaszaleć. Porozmawiamy z mieszkańcami wioski. Może spotkamy kogoś chętnego do przyłączenia się do nas. Polecam przyłączyć do drużyny jakiegoś kupca (nasze towary osiągną wyższe ceny, a towary w sklepach stanieją), nauczyciela (szybciej będziemy zdobywać doświadczenie, potrafi identyfikować przedmioty), złodzieja (łatwiej nam będzie rozbrajać przedmioty). Następnie udajemy się do świątyni księżyca (Temple of the Moon). Wejście znajduje się nad wodospadem (na północnym wschodzie).

Temple of the Moon

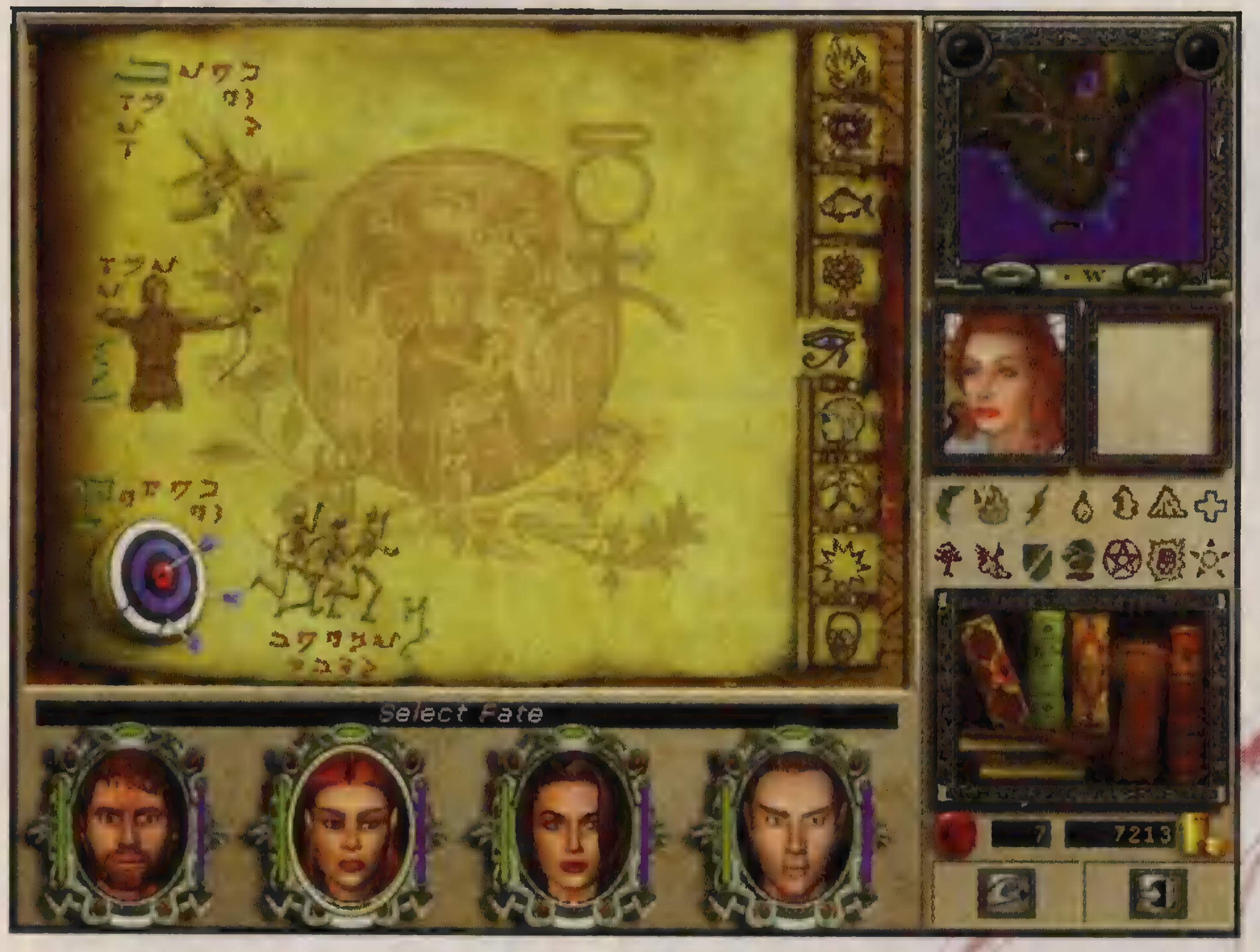
Przyda się czar Torch light (kanon ognia). Podobnie jak Wizard Eye musimy zadbać, aby cały czas był on aktywny (w jaskiniach). W świątyni przyjdzie nam walczyć z wieloma dość słabymi przeciwnikami (Bat, Giant Bat, Rat, Giant Rat, Giant Spider). Trzeba dokładnie przeszukać jaskinię. Powinniśmy znaleźć: dwie skrytki ze skarbami i kilka przedmiotów. Idąc dalej, przechodzimy do starej świątyni. Tu przeciwnicy są troszkę bardziej wymagający (Lightning Rat, Giant Bat, Giant Rat). Idąc na prawo w jednym z pomieszczeń znajdziemy kilka szaf pełnych skarbów. W jednej z nich powinien być kapelusz, którego szukamy. Kolejny quest ukończony. Idąc w stronę przeciwną (na lewo), dochodzimy do biblioteki. Przeszukując regały z książkami, znajdziemy sporo magicznych pergaminów. Prócz tego w bibliotece jest ukryte przejście (wschodnia ściana)! Znajdziemy tam kilka książek i kawałek posadzki, którego szukamy. Następnie wracamy do osady.

Emerald Island

Prawdopodobnie nasi bohaterowie awansują na kolejny poziom doświadczenia (punkty doświadczenia będą miały zielony kolor). Udajemy się do sali ćwiczeń, gdzie za małe pieniądze (na razie małe...) nasi bohaterowie rozpoczną trening. W zamian zyskają poziom i każdy z nich otrzyma 5 skill points. Należy pilnować poziomu doświadczenia i gdy tylko zmieni swój kolor na zielony - gnać do sali treningowej. Dzięki skill points możemy rozwijać nasze umiejętności. System ten jest dość prosty i bardzo sprawiedliwy. Polega na tym, że jeśli nasza umiejętność (np. Learning) jest na poziomie 1 (level 1) to, aby podnieść ją na poziom 2, musimy wydać 2 Skill points. Aby później podnieść ją do 3 musimy wydać 3 itd. Na początku skill points opłaca się przeznaczać na kanon magii, którym nasza postać się posługuje. Poprawi to znacznie siłę jej czarów. Postacie magii nie używające rozwijają umiejętności dodatkowe takie jak: kupiectwo (Merchant), Identyfikacja przedmiotów i potworów (Identify Item, Monster), percepcja (Perception), rozbrajanie pułapek (disarm trap). Poszczególne umiejętności rozwijamy do pozimu 4 (takie jest zwykle wymaganie, aby zostać ekspertem), następnie przechodzimy do rozwijania innych. Dobrym pomysłem jest przeznaczanie skill points na umiejętność uczenia (Learning). Następnie identyfikujemy i sprzedajemy w sklepach wszystkie nieprzydatne przedmioty. Za zarobione pieniądze uczymy się nowych umiejętności (koniecznie Bow, Learning, Meditation). Kolejnym miejscem, jakie odwiedzimy, będzie smocza jama. Zanim jednak się tam wybierzemy, odwiedzamy wszystkie studnie (+50 tymczasowej odporności na ogień), dotykamy Haste pedestal (będziemy szybsi) i Fire Registance Pedestal (+20 odporności na ogień). Wchodzimy przywitać się ze Smokiem.

Dragon's Lair

O walce możemy zapomnieć. Ta bestia zabije nas jednym machnięciem ogona. Musimy szybciutko biegać



i zbierać przedmioty. Trzeba wykorzystać moment, że Smok właśnie zabija szczury. Gdy zginie ostatni szczur będzie to znak, że powinniśmy opuścić pieczarę. Powinniśmy znaleźć łuk - kolejny z przedmiotów, których szukaliśmy, tarczę i kawałek pamiętnika (Journal Fragment) - pozostałość po zaginionych uczestnikach konkursu.

Emerald Island

Potrzebujemy już tylko jednego przedmiotu - instrumentu muzycznego. Wystarczy porozmawiać z mieszkańcami. Pewna kobieta chce sprzedać mandolinę (Lute) za 500 sztuk złota. Teraz dostarczamy wszystkie przedmioty do sędziego w Markham's Headquarters i możemy świętować zwycięstwo w turnieju! Dodatkowo otrzymamy 1000 sztuk złota za odnalezienie szczątków zaginionych podróżników. Pieniądze inwestujemy w naukę nowych umiejętności (możemy kupić również wszystkim bohaterom łuki). Odwiedzamy także salę treningową. Potem wsiadamy na statek i odpływamy do naszego nowego domu....

Harmondale

Warto się dokładniej rozejrzeć. Dowiedzieć się, gdzie są poszczególne sklepy, świątynia itd. W katedrze, gdy porozmawiamy z Tarin Withernem, dostaniemy zadanie do wykonania - odzyskać Lantern of the Light z Barrow Downs. Kolejnym zadaniem, jakie mamy wykonać, jest odnalezienie zaginionego brata w White Cliff Caves. Zleci nam je Darron Temper (mieszka w jednaj z chat na południu miasta). Kolejny quest dostaniemy od Davrika Pelandium - mamy odzyskać jego sygnet (signet ring). Proponuję jednak zacząć od wyrzucenia z naszego zamku nieproszonych gości.

Castle Harmondale

Ale ruina! i do tego wszędzie pełno goblinów. Trzeba będzie posprzątać. Na dzień dobry przywitają nas szczury (Giant Rat, Fire Rat, Lightning Rat). Przeszukując śmieci (Trash Hear), można znaleźć kilka użytecznych przedmiotów. Nie robi tego osoba posiadająca zdolność percepcji, bo można się rozchorować. Przeszukać także należy skrzynie - uwaga są chronione pułapkami. Najpierw swoje kroki skierujemy na wschód. Pijąc z beczek, podniesiemy swoje współczynniki. Idąc korytarzem na północ, opłaca się przeszukać komnaty. Uwaga na skrzynie. Do każdej podłączone są dość silne pułapki. Idąc dalej spotkamy małe grupki goblinów i hobgoblinów. Niestety korytarz w pewnym miejscu się urywa i musimy zawrócić. Wracamy do głównego holu i tym razem podążamy na zachód. Tu opór przeciwnika będzie trochę większy. Przyjdzie nam się zmierzyć z Goblin, Hobgoblin, Lightning Rat, Giant Rat, Fire Rat, Giant Bat, Vampire Bat, a także z dość silnymi Goblin Lord. Po pokonaniu wszystkich wrogów i przeszukaniu komnat wracamy do miasta.

Harmondale

Najpierw swoje kroki skierujemy do tawerny. Spotkamy tu Butlera. Podziękuje nam on za "posprzątanie" zamku i da kolejne zadanie do wykonania - porozmawiać z krasnoludami w Stone City w Barrow Downs, aby odbudowały zamek. Możemy odwiedzić gildię magii i kupić nowe czary (nie wszystkich możemy się od razu nauczyć - należy uważać, co kupujemy. Najłatwiej jest się zorientować po kolorze okładek). Jeśli starczy nam pieniędzy, to możemy nauczyć się nowych umiejętności (Jest 7 kanonów magii (później dochodzą jeszcze dwa), niech każda z naszych nasz druid nauczy się podstaw trzech, łucznik dwóch, a paladyn i mag - jednego). Jeśli nie starczy nam pieniędzy, to wracamy tu później - koniecznie musimy tę sprawę załatwić. Chyba już czas najwyższy rozejrzeć się dokładniej po okolicy. Idąc drogą na wschód (napotkamy klika grupek goblinów), znajdziemy obelisk (potrzebne później) i dwie skrzynie ze skarbami. Idąc drogą na południe, znajdziemy dwie skrzynie ze skarbami i fort goblinów. Trzeba stoczyć o niego dość ciężką bitwę (bardzo dużo goblinów). W centralnym miejscu fortu w skrytce znajduje się skrzynia ze skarbami. Ale uwaga! Gdy tylko się do niej zbliżymy, pojawią się 4 oddziały goblinów. Teraz możemy wykorzystać siłę rażącą fortu (kule ognia, kamienie itd.). Idąc dalej drogą na południe, dochodzimy do małej wioski. W jednej z chat dostaniemy kolejny quest do wykonania - znaleźć miejsce do medytacji (meditation spot) w Dwarwen Barrows. W nagrodę nasz Mnich (o ile mamy go w grupie) osiągnie status Iniciate. Jeśli Mnicha nie mamy, to cała drużyna zostanie mianowana honorowymi Iniciate. Prócz tego w wiosce możemy zostać ekspertami percepcji (warunek - *perception* poziom 4 +500 sztuk złota). Idziemy dalej na południe (ale nie główną drogą tylko dróżką). Wejdziemy na dość wysoką górę. Na jej szczycie znajduje się las, w którym znajdziemy sporo składników potrzebnych do sporządzania magicznych wywarów, a także skrzynię ze skarbami. Idąc dalej mostem napotkamy dość silny opór (Goblin, Hobgoblin, Goblin Lord), ale odnajdziemy kolejną skrzynię ze złotem (na północy). Za kolejnym mostem znajdziemy kolejną skrzynię, a także wejście do White Cliff Caves. Czas wypełnić kolejne zadanie.

White Cliff Caves

Po wejściu musimy rozprawić się z grupą Troglodyte Drone, Troglodyte Soldier. Najpierw kierujemy się na południe. Spotkamy tu kolejny rodzaj przeciwników - Emerald Oze. Są one bardzo wytrzymałe (praktycznie to można je zranić tylko za pomocą czarów), ale przy odrobinie szczęścia stoczą one walkę z Troglodyte Drone. Wystarczy poczekać i dobić zwycięzcę tego pojedynku (na 99% będzie to Emerald Oze). Idąc do końca korytarza w kierunku północnym, znajdziemy ukryte drzwi. W komnacie znajdują się trzy skrzynie z kosztownościami. Później idziemy korytarzem na zachód. Znajdziemy kilka beczek i kolejną skrzynię. Wracamy do głównej (największej) jaskini i udajemy się na zachód. Idziemy do końca głównym korytarzem, znajdziemy na jego końcu ludzkie kości (to jego mieliśmy odnaleźć), talię kart i wiadomość. Posiadając te przedmioty, wracamy do miasta.

Harmondale

W nagrodę dostaniemy 750 sztuk złota i będziemy mogli zatrzymać karty. No to czas je wypróbować. Idziemy do tawerny i zagadujemy barmana o AcroMage. Gra jest dość prosta. Przeciwnika możemy pokonać na trzy sposoby: Zniszczymy jego wieżę, nasza wieża osiągnie określoną wielkość (zależy ona od tawerny w jakiej gramy), jeden z naszych surowców osiągnie określoną wielkość (to również zależy od tawerny). Karty dzielą się na trzy rodzaje: brązowe (zazwyczaj budują mury), niebieskie (przeważnie budują wieże) i zielone (ofensywne - niszczą wieże i mury przeciwnika). Każda karta ma swoją cenę wystawienia. (w prawym dolnym rogu). Punkty czerpane są z Bricks (dla kart brązowych), Gems (w przypadku kart niebieskich) i Beasts (karty zielone). Duże żółte cyfry określają ile danego surowca (bricks, gems, beasts) przybędzie nam na turę. Sama rozgrywka polega na tym, że na zmianę (raz ty, raz przeciwnik) wykłada się karty (lewy przycisk myszy). W miejsce karty wyłożonej dobiera się nową. Kart nigdy nie zabraknie. Dodatkowo, zamiast zagrywać kartą, możemy z niej zrezygnować (discard - prawy przycisk). W jej miejsce bierzemy nową, ale tracimy ruch. I na koniec kilka podpowiedzi taktycznych: Jeżeli zaczynamy z dość silną wieżą i murami (tak jak w tym przypadku), to staramy się rozbudować swoją wieże (niebieskie karty). Jeśli wieżę na początku są dość słabe - atakujemy i niszczymy przeciwnika (karty zielone). Jeśli natomiast wieże są silne, ale żeby wygrać trzeba je rozbudować do wysokiego poziomy (50 lub wyżej), to skupiamy się na gromadzeniu jednego z surowców. Za wygraną dostaniemy trochę złota. Ponieważ chwilowo nie mamy tu nic do roboty, wybieramy się w podróż do Tularean Forest (najlepiej to konno - dość często są kursy w tamtą stronę - zajrzyjmy do stajni). Jeśli nie uda się nam znaleźć transportu, to pozostaje nam jedynie piesza podróż (drogą na północ).

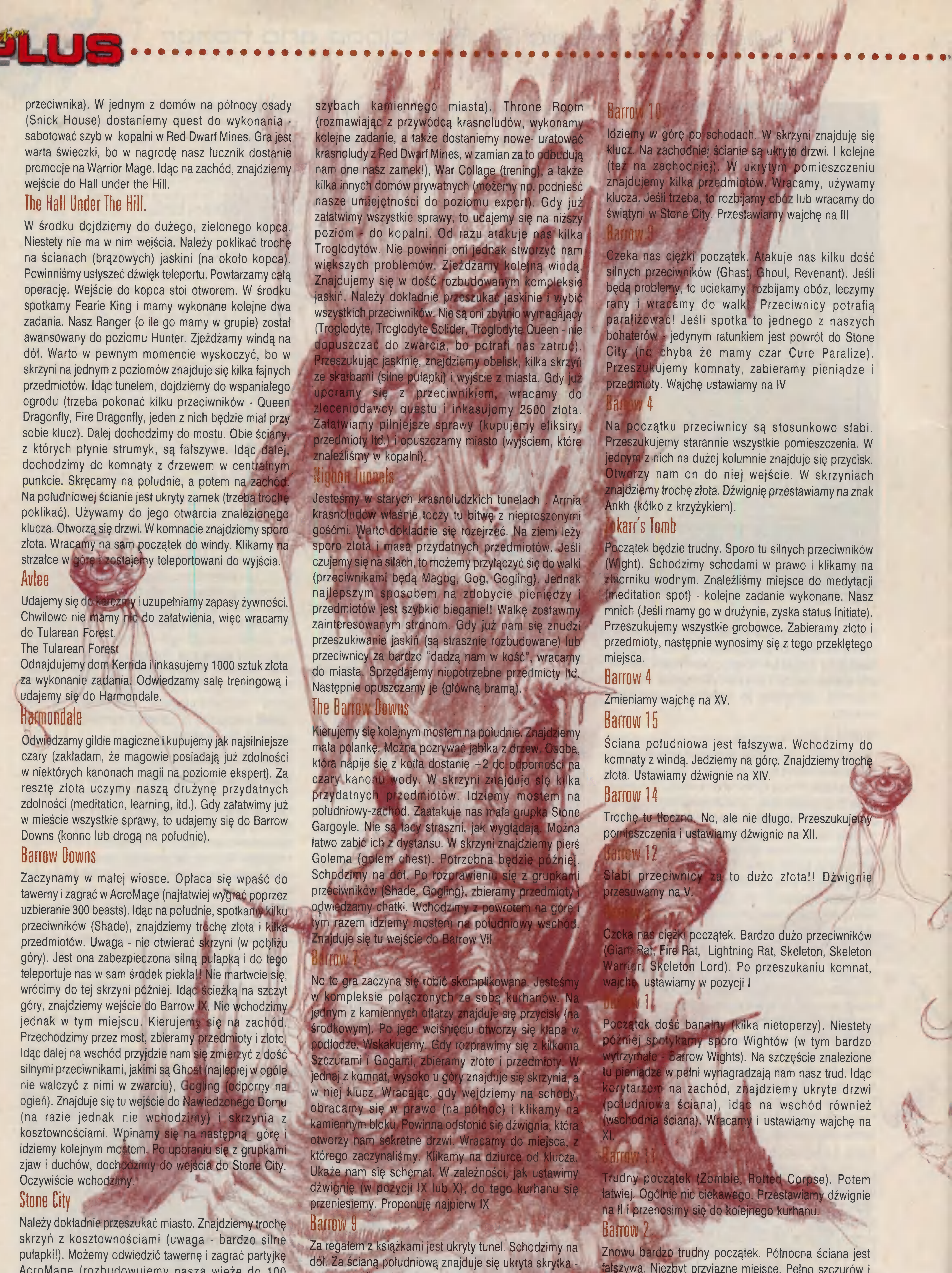
The Tularean Forest

W pobliżu stajni znajduje się Green House. Dostaniemy tu zadanie do wykonania - odwiedzić kamienne kręgi w Tatalia, Evenmorn, Avlee. W nagrodę nasz Druid zostanie mianowany Great Druid. Idąc w kierunku południowo-wschodnim, dochodzimy do trzech namiotów. Możemy tu podnieść trzy bardzo ważne umiejętności do poziomu ekspert (Water Magic, Air Magic, Fire Magic). Musimy to zrobić koniecznie (jeśli nie teraz, to w niedalekiej przyszłości). W mieście na palach opłaca się odwiedzić: kowala - można nauczyć się tu umiejętności Bow. Jeżeli któraś z naszych postaci jej nie posiada, trzeba ją jej koniecznie nauczyć. Możemy także nauczyć naszego łucznika umiejętności Spear. W karczmie możemy zagrać partyjkę AcroMage (najłatwiej jest rozbudować wieże do 50 poziomu). W pobliżu tawerny możemy nauczyć się Bow expert i Chain expert. W jednym z domów (Ottin House) dostaniemy następne zadanie - odzyskać trzy statuy i umieścić je na ołtarzach w Baracada Desert, Tatalia, Avlee. Idąc dalej, zostanie zalecony nam kolejny quest - porozmawiać z Faerie King w Avlee. W nagrodę Ranger zyska status Hunter. Dalej (Kerrid Residence) dostaniemy zadanie kolejne - dostarczyć list do Faerie King.

Nadeszła pora rozejrzeć się po okolicy. Idziemy drogą na północ. Należy uważać, bo zaatakują nas drzewa!!! Nie są one zbyt trudnymi przeciwnikami, lecz walka z nimi jest dość czasochłonna. W nagrodę znajdziemy trochę złota i kilka przydatnych łuków. Na wzgórzu po lewej stronie znajduje się wejście do Tularean Caves. Północna droga prowadzi do Avlee. Tam też się udajemy.

Avlee

Zaczynamy od odwiedzenia tawerny (bo znajduje się najbliżej). Gramy partyjkę AcroMage (niszczymy wieże



przeciwnika). W jednym z domów na północy osady (Snick House) dostaniemy quest do wykonania - sabotować szyb w kopalni w Red Dwarf Mines. Gra jest warta świeczki, bo w nagrodę nasz łucznik dostanie promocje na Warrior Mage. Idąc na zachód, znajdziemy wejście do Hall under the Hill.

The Hall Under The Hill.

W środku dojdziemy do dużego, zielonego kopca. Niestety nie ma w nim wejścia. Należy poklikać trochę na ścianach (brązowych) jaskini (na około kopca). Powinniśmy usłyszeć dźwięk teleportu. Powtarzamy całą operację. Wejście do kopca stoi otworem. W środku spotkamy Fearie King i mamy wykonane kolejne dwa zadania. Nasz Ranger (o ile go mamy w grupie) został awansowany do poziomu Hunter. Zjeżdżamy windą na dół. Warto w pewnym momencie wyskoczyć, bo w skrzyni na jednym z poziomów znajduje się kilka fajnych przedmiotów. Idąc tunelem, dojdziemy do wspaniałego ogrodu (trzeba pokonać kilku przeciwników - Queen Dragonfly, Fire Dragonfly, jeden z nich będzie miał przy sobie klucz). Dalej dochodzimy do mostu. Obie ściany, z których płynie strumyk, są fałszywe. Idąc dalej, dochodzimy do komnaty z drzewem w centralnym punkcie. Skręcamy na południe, a potem na zachód. Na południowej ścianie jest ukryty zamek (trzeba trochę poklikać). Używamy do jego otwarcia znalezionego klucza. Otworzą się drzwi. W komnacie znajdziemy sporo złota. Wracamy na sam początek do windy. Klikamy na strzałce w górę i zostajemy teleportowani do wyjścia.

Avlee

Udajemy się do karczmy i uzupełniamy zapasy żywności. Chwilowo nie mamy nic do załatwienia, więc wracamy do Tularean Forest.

The Tularean Forest

Odnajdujemy dom Kerrida i inkasujemy 1000 sztuk złota za wykonanie zadania. Odwiedzamy salę treningową i udajemy się do Harmondale.

Harmondale

Odwiedzamy gildie magiczne i kupujemy jak najsilniejsze czary (zakładam, że magowie posiadają już zdolności w niektórych kanonach magii na poziomie ekspert). Za resztę złota uczymy naszą drużynę przydatnych zdolności (meditation, learning, itd.). Gdy załatwimy już w mieście wszystkie sprawy, to udajemy się do Barrow Downs (konno lub drogą na południe).

Barrow Downs

Zaczynamy w małej wiosce. Opłaca się wpaść do tawerny i zagrać w AcroMage (najłatwiej wygrać poprzez uzbieranie 300 beasts). Idąc na południe, spotkamy kilku przeciwników (Shade), znajdziemy trochę złota i kilka przedmiotów. Uwaga - nie otwierać skrzyni (w pobliżu góry). Jest ona zabezpieczona silną pułapką i do tego teleportuje nas w sam środek piekła!! Nie martwcie się, wrócimy do tej skrzyni później. Idąc ścieżką na szczyt góry, znajdziemy wejście do Barrow IX. Nie wchodzimy jednak w tym miejscu. Kierujemy się na zachód. Przechodzimy przez most, zbieramy przedmioty i złoto. Idąc dalej na wschód przyjdzie nam się zmierzyć z dość silnymi przeciwnikami, jakimi są Ghost (najlepiej w ogóle nie walczyć z nimi w zwarciu), Gogling (odporny na ogień). Znajduje się tu wejście do Nawiedzonego Domu (na razie jednak nie wchodzimy) i skrzynia z kosztownościami. Wpinamy się na następną górę i idziemy kolejnym mostem. Po uporaniu się z grupkami zjaw i duchów, dochodzimy do wejścia do Stone City. Oczywiście wchodzimy.

Stone City

Należy dokładnie przeszukać miasto. Znajdziemy trochę skrzyń z kosztownościami (uwaga - bardzo silne pułapki!). Możemy odwiedzić tawernę i zagrać partyjkę AcroMage (rozbudowujemy naszą wieże do 100 poziomu) i uzupełnić prowiant. Innymi miejscami, jakie powinniśmy odwiedzić, są: Spark's House (dostaniemy tam quest do wykonania - zabić wszystkie Troglodyty w szybach kamiennego miasta). Throne Room (rozmawiając z przywódcą krasnoludów, wykonamy kolejne zadanie, a także dostaniemy nowe- uratować krasnoludy z Red Dwarf Mines, w zamian za to odbudują nam one nasz zamek!), War Collage (trening), a także kilka innych domów prywatnych (możemy np. podnieść nasze umiejętności do poziomu expert). Gdy już załatwimy wszystkie sprawy, to udajemy się na niższy poziom - do kopalni. Od razu atakuje nas kilka Troglodytów. Nie powinni oni jednak stworzyć nam większych problemów. Zjeżdżamy kolejną windą. Znajdujemy się w dość rozbudowanym kompleksie jaskiń. Należy dokładnie przeszukać jaskinie i wybić wszystkich przeciwników. Nie są oni zbytnio wymagający (Troglodyte, Troglodyte Solider, Troglodyte Queen - nie dopuszczać do zwarcia, bo potrafi nas zatruć). Przeszukując jaskinię, znajdziemy obelisk, kilka skrzyń ze skarbami (silne pułapki) i wyjście z miasta. Gdy już uporamy się z przeciwnikiem, wracamy do zleceniodawcy questu i inkasujemy 2500 złota. Załatwiamy pilniejsze sprawy (kupujemy eliksiry, przedmioty itd.) i opuszczamy miasto (wyjściem, które znaleźliśmy w kopalni).

Nighon Tunnels

Jesteśmy w starych krasnoludzkich tunelach . Armia krasnoludów właśnie toczy tu bitwę z nieproszonymi gośćmi. Warto dokładnie się rozejrzeć. Na ziemi leży sporo złota i masa przydatnych przedmiotów. Jeśli czujemy się na siłach, to możemy przyłączyć się do walki (przeciwnikami będą Magog, Gog, Gogling). Jednak najlepszym sposobem na zdobycie pieniędzy i przedmiotów jest szybkie bieganie!! Walkę zostawmy zainteresowanym stronom. Gdy już nam się znudzi przeszukiwanie jaskiń (są strasznie rozbudowane) lub przeciwnicy za bardzo "dadzą nam w kość", wracamy do miasta. Sprzedajemy niepotrzebne przedmioty itd. Następnie opuszczamy je (główną bramą).

The Barrow Downs

Kierujemy się kolejnym mostem na południe. Znajdziemy mała polankę. Można pozrywać jabłka z drzew. Osoba, która napije się z kotła dostanie +2 do odporności na czary kanonu wody. W skrzyni znajduje się kilka przydatnych przedmiotów. Idziemy mostem na południowy-zachod. Zaatakuje nas mała grupka Stone Gargoyle. Nie są tacy straszni, jak wyglądają. Można łatwo zabić ich z dystansu. W skrzyni znajdziemy pierś Golema (golem chest). Potrzebna będzie później. Schodzimy na dół. Po rozprawieniu się z grupkami przeciwników (Shade, Gogling), zbieramy przedmioty i odwiedzamy chatki. Wchodzimy z powrotem na górę i tym razem idziemy mostem na południowy wschód. Znajduje się tu wejście do Barrow VII

Barrow 7

No to gra zaczyna się robić skomplikowana. Jesteśmy w kompleksie połączonych ze sobą kurhanów. Na jednym z kamiennych ołtarzy znajduje się przycisk (na środkowym). Po jego wciśnięciu otworzy się klapa w podłodze. Wskakujemy. Gdy rozprawimy się z kilkoma Szczurami i Gogami, zbieramy złoto i przedmioty. W jednej z komnat, wysoko u góry znajduje się skrzynia, a w niej klucz. Wracając, gdy wejdziemy na schody, obracamy się w prawo (na północ) i klikamy na kamiennym bloku. Powinna odsłonić się dźwignia, która otworzy nam sekretne drzwi. Wracamy do miejsca, z którego zaczynaliśmy. Klikamy na dziurce od klucza. Ukaże nam się schemat. W zależności, jak ustawimy dźwignię (w pozycji IX lub X), do tego kurhanu się przeniesiemy. Proponuję najpierw IX

Barrow 9

Za regałem z książkami jest ukryty tunel. Schodzimy na dół. Za ścianą południową znajduje się ukryta skrytka - wystarczy kliknąć. W skrzyni znajduje się kolejny klucz. Ustawiamy dźwignie w pozycji VII, a stamtąd udajemy się do 10

Barrow 10

Idziemy w górę po schodach. W skrzyni znajduję się klucz. Na zachodniej ścianie są ukryte drzwi. I kolejne (też na zachodniej). W ukrytym pomieszczeniu znajdujemy kilka przedmiotów. Wracamy, używamy klucza. Jeśli trzeba, to rozbijamy obóz lub wracamy do świątyni w Stone City. Przestawiamy wajchę na III

Barrow 3

Czeka nas ciężki początek. Atakuje nas kilku dość silnych przeciwników (Ghast, Ghoul, Revenant). Jeśli będą problemy, to uciekamy, rozbijamy obóz, leczymy rany i wracamy do walki. Przeciwnicy potrafią paraliżować! Jeśli spotka to jednego z naszych bohaterów - jedynym ratunkiem jest powrót do Stone City (no chyba że mamy czar Cure Paralize). Przeszukujemy komnaty, zabieramy pieniądze i przedmioty. Wajchę ustawiamy na IV

Barrow 4

Na początku przeciwnicy są stosunkowo słabi. Przeszukujemy starannie wszystkie pomieszczenia. W jednym z nich na dużej kolumnie znajduje się przycisk. Otworzy nam on do niej wejście. W skrzyniach znajdziemy trochę złota. Dźwignię przestawiamy na znak Ankh (kółko z krzyżykiem).

Zokarr's Tomb

Początek będzie trudny. Sporo tu silnych przeciwników (Wight). Schodzimy schodami w prawo i klikamy na zbiorniku wodnym. Znaleźliśmy miejsce do medytacji (meditation spot) - kolejne zadanie wykonane. Nasz mnich (Jeśli mamy go w drużynie, zyska status Initiate). Przeszukujemy wszystkie grobowce. Zabieramy złoto i przedmioty, następnie wynosimy się z tego przeklętego miejsca.

Barrow 4

Zmieniamy wajchę na XV.

Barrow 15

Ściana południowa jest fałszywa. Wchodzimy do komnaty z windą. Jedziemy na górę. Znajdziemy trochę złota. Ustawiamy dźwignie na XIV.

Barrow 14

Trochę tu tłoczno. No, ale nie długo. Przeszukujemy pomieszczenia i ustawiamy dźwignie na XII.

Barrow 12

Słabi przeciwnicy za to dużo złota!! Dźwignie przesuwamy na V.

Barrow 5

Czeka nas ciężki początek. Bardzo dużo przeciwników (Giant Rat, Fire Rat, Lightning Rat, Skeleton, Skeleton Warrior, Skeleton Lord). Po przeszukaniu komnat, wajchę ustawiamy w pozycji I

Barrow 1

Początek dość banalny (kilka nietoperzy). Niestety później spotykamy sporo Wightów (w tym bardzo wytrzymałe - Barrow Wights). Na szczęście znalezione tu pieniądze w pełni wynagradzają nam nasz trud. Idąc korytarzem na zachód, znajdziemy ukryte drzwi (południowa ściana), idąc na wschód również (wschodnia ściana). Wracamy i ustawiamy wajchę na XI.

Barrow 11

Trudny początek (Zombie, Rotted Corpse). Potem łatwiej. Ogólnie nic ciekawego. Przestawiamy dźwignie na II i przenosimy się do kolejnego kurhanu.

Barrow 2

Znowu bardzo trudny początek. Północna ściana jest fałszywa. Niezbyt przyjazne miejsce. Pełno szczurów i umarlaków. Ale znajdziemy tu 3 skrzynie. W jednej z nich jest Latern of Light - cel jednego z naszych questów. Teoretycznie możemy już opuścić kurhany - ale lepiej jeszcze przeszukać pozostałe - znajdziemy sporo złota. Przestawiamy dźwignie na XIII.

Barrow 13

Tradycyjnie początek nie należy do łatwych. W południowo-wschodniej komnacie znajduje się skrytka (południowa ściana). Kolejnym kurhanem, jaki odwiedzimy będzie VIII.

Barrow 6

Za to tutaj malutko przeciwników. Południowa ściana jest atrapą. Teraz wracamy do 13, a stamtąd udajemy się do VIII.

Barrow 8

Słabiutcy przeciwnicy. W drugiej komnacie zachodnia ściana jest fałszywa. W korytarzu do trzeciej komnaty również zachodnia ściana jest atrapą. I wreszcie w trzeciej komnacie, za południową ścianą, kryje się skrytka. Ale tu jest złota!! I to był już ostatni z kopców. Teraz pozostaje nam wyjść na powierzchnie (np. taką drogą XIV, XII, V, IX).

The Barrow Downs

Znajdujemy się w znajomym miejscu. Udajemy się do karczmy, uzupełniamy zapasy żywności i wybieramy się w drogę powrotną do Harmondale. Nie martwcie się, wrócimy jeszcze kiedyś do The Barrow Dawns.

Harmondale

Najpierw idziemy do świątyni zwrócić Lantern of Light. Ponieważ mamy sporo pieniędzy to możemy zaszaleć! Kupujemy nowe książki z czarami, uczymy się nowych zdolności, kupujemy przedmioty zwiększające umiejętności naszych bohaterów. Powinniśmy odwiedzić również: salę treningową (Basic Principles) i domy prywatne (możemy nauczyć się np. Expert Axe, Leather, Staff). Gdy już załatwimy wszystkie interesy - wybieramy się w podróż do Erathia (konne kursy w tamtą stronę są dość często).

Erathia

Zaczynamy w pobliżu stajni. Oczywiście zaczynamy od zwiedzenia miasta. Idąc drogą na północ, a potem na zachód dochodzimy do Barnes Home (obok niego leży skrzynia). W środku dowiemy się o kolejnym zadaniu - mamy zostać mistrzami gry AcroMage. Aby to osiągnąć musimy wygrać w każdej tawernie w królestwie. W sumie jest ich 13. My do tej pory odwiedziliśmy 5. Innymi zadaniami, jakie możemy otrzymać są: dostarczyć list do Lorda Markhama (mieszka w Talii). Zleci je nam osobnik mieszkający w Thrush Residence. Kolejnym jest zabicie smoka (Taliia), w nagrodę nasz Paladyn zostanie mianowany Krzyżowcem (Crusader), zostanie nam ono zlecone w Quixote Residence - naprzeciwko karczmy. W Laraselle Residence kowal może nam wytopić broń. Trzeba tylko dostarczyć mu rudę (im lepsza ruda, tym lepszy wyrób). Tą możemy znaleźć podróżując po krainach. Kawałek dalej znajdziemy dom płatnerza (Sourbrow Home). Również on stworzy nam zbroję, jeśli dostarczymy mu rudę. Dalej dochodzimy do Agrayvel Residence - stworzą nam tutaj przydatne przedmioty (warunek- ruda). W Org House dostaniemy kolejne zadanie - zniszczyć wszystkich umarlaków w Nawiedzonym Domu (chyba pamiętacie, gdzie to jest) w Barrow Downs. W nagrodę Rycerz uzyska status Cavallier. W tej części miasta możemy jeszcze odwiedzić tawernę i zagrać w AcroMage (w zależności, jakie karty dostaniemy na początku albo rozbudowujemy swoją wieżę do 50, albo zniszczymy wieżę przeciwnika). Idąc na południe, dochodzimy do Castle GryphonHeart, ale nikt nie będzie tam chciał z nami rozmawiać. Jeśli potrzebujemy nowych czarów, to odwiedzamy gildie i opuszczamy miasto. Czas rozejrzeć się po okolicy. Idziemy drogą na południe, potem skręcamy na wschód. Mijamy Fort i skręcamy na północ (pod górę). Spotkamy tu trochę przeciwników (Raider, Robber, Bandit), jednak można łatwo wybić ich z dystansu. W wiosce znajdziemy trochę złota w skrzyniach. Warto pokręcić się po okolicznych górkach. Można znaleźć trochę złota. Powinniśmy także znaleźć wejście do Bandit Caves (na wschód od drogi). Czas wykonać kolejne zadanie.

The Bandit Caves

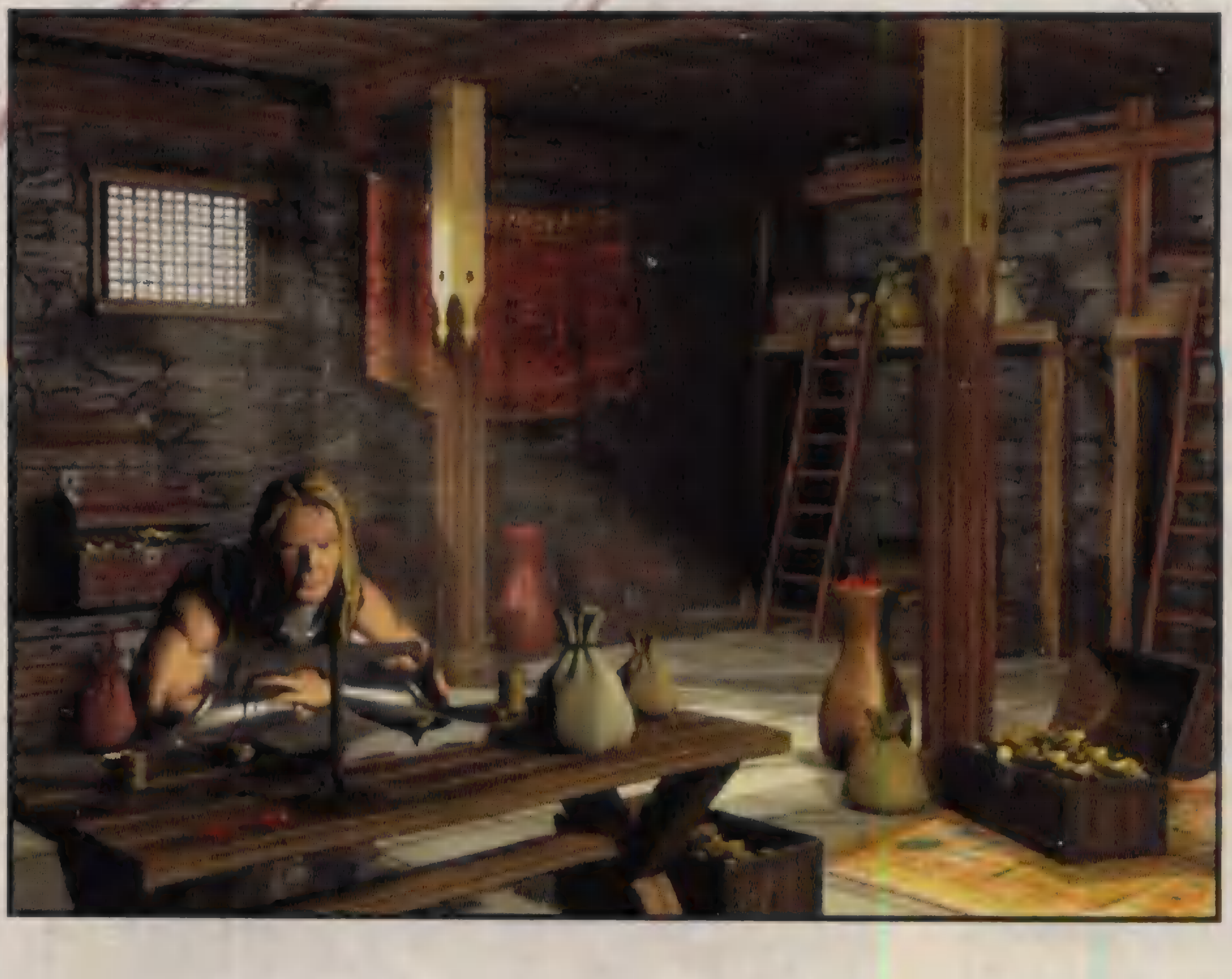
Dość łatwi przeciwnicy. Skręcając pierwszym korytarzem w lewo i zaraz ponownie w lewo, dochodzimy do dużej komnaty. Są w niej dwie skrzynie - w jednej jest sygnet, którego szukamy. Przeglądamy do konca kompleks jaskiń (słabiutko rozbudowany) i wychodzimy.

Erathia

Idziemy na południe. Dojdziemy do kolejnej małej wioski. W skrzyniach znajdziemy trochę złota. Idąc dalej na południe, znajdziemy ołtarz. Możemy się pomodlić. Zawracamy, mijamy znowu Fort i udajemy się drogą na południe. Będziemy musieli pokonać bardzo liczną grupę przeciwników (Robber, Raider, Bandit). Znajdziemy trochę złota. Udajemy się do Baracada Desert.

The Baracada Desert

Struktura osady jest dość ciekawa. Miasto jest połączone siecią teleportów (kamienne schody). Najpierw teleportujemy się w pobliży stajni. Znajdziemy się w kanionie z dużą liczbą teleportów. Na jego końcu leży skrzynia. Znajdziemy w niej głowę golema (potrzebna do innego questu). Następnie wybieramy pierwszy teleport na wschodzie - prowadzi on do świątyni. Kolejny na wschodzie prowadzi do szkoły magii. Oczywiście wchodzimy.



School of Sorcery

W pomieszczeniu po prawej możemy zakupić 6 miesięczne członkostwo w gildii magów. Upoważnia nas ono do korzystania z biblioteki, lecz kosztuje 5000 sztuk złota. W kolejnym pomieszczeniu po prawej znajduje się Thomas Gray. Da on nam kolejne zadanie do wykonania - zbudować golema. Nie jest to łatwe, bo części zostały porozrzucane po różnych krainach (ogólnie sześć części - dwie już mamy). W nagrodę nasz Mag zyska status Wizard. Opuszczamy szkołę magii.

The Baracada Desert

Kolejny z teleportów wschodnich prowadzi nas do stajni. Teleport na zachodzie (najbliżej skrzyni) przenosi nas do świątyni. Następny do Guild of Water (można kupić bardzo silne czary). Teleport znajdujący się za nim, zawiedzie nas do tawerny. Gramy obowiązkową partyjkę AcroMage (każdy sposób na zwycięstwo jest dobry - czeka nas bardzo ciężka rozgrywka). Kolejny z teleportów przenosi nas na dno wąwozu - nie wchodzimy. Następny przenosi nas do portu, i wreszcie ostatni teleportuje nas do ołtarza (wpadniemy tu trochę później). Idąc na południe, będziemy musieli walczyć z Gryfami (Griffin, Hunting Griffin, Royal Griffin). Walka z nimi jest trudna (są strasznie wytrzymałe). Prawdopodobnie będziemy musieli dość często wracać do świątyni. Po rozprawieniu się z przeciwnikiem idziemy cały czas na południe. Będziemy znowu walczyli z Gryfami, lecz znajdziemy trochę ciekawych przedmiotów (np. lampę Dżina - daje ona różne efekty, w zależności w jakim dniu ją użyjemy). Skręcamy na wschód. Powinniśmy znaleźć się na terenach pokrytych trawą. Znajduje się tu mała osada. Woda ze studni obdarza naszą drużynę różnymi bonusami (uwaga - może nas zabić!). Idziemy maksymalnie na południe, a potem na północ. Znowu czeka nas walka z dużą ilością Gryfów. Znajdziemy wejście do Red Dwarf Mines. Zanim jednak tam wejdziemy, proponuje rzucić na naszą grupę wszystkie znane jej czary defensywne.

Red Dwarf Mines

Już na starcie atakuje nas mała grupka przeciwników (Emerald Oze, Sapphire Oze, Bloodstone Oze). Są oni w 100% odporni na broń konwencjonalną, lecz czary (np. fireball) powinny załatwić sprawę. Jeśli dysponujemy czarem Fire Aura (kanon magii ognia), to powinniśmy go rzucić na nasz oręż. W ten sposób będziemy mogli zadawać przeciwnikowi minimalne zniszczenia przy pomocy broni konwencjonalnej. W pierwszej komnacie klikąmy na krasnalu i przeszukujemy wózek. Najpierw udajemy się korytarzem na zachód. Znajdziemy kolejnego krasnala. Tym razem wybieramy północny korytarz. Na jego końcu znajdziemy dość dobrą rudę i trochę złota. Wracamy do ostatniego rozgałęzienia korytarzy i idziemy na południowy wschód. Na jego końcu znajdziemy kolejnego krasnoluda. Wracamy do głównej komnaty (największej) i wybieramy pierwszy z korytarzy na północ. Na końcu znajdziemy kolejnego krasnoluda i windę. Skręcamy pierwszym rozwidleniem na południe i potem na południowy-wschód. Dochodzimy do komnaty z kolejną ofiarą Meduz. Wracamy do głównej jaskini i wybieramy kolejny północny korytarz - na końcu *znajduje się kolejny krasnolud. Następnie udajemy się* rozwidleniem na południe - kolejny krasnal. Wracamy do głównej sali i wybieramy ostatni z korytarzy. Znajdziemy trochę rudy i wiadomość. Pędzimy do windy. Zjeżdżamy na dół. Przyjdzie nam walczyć z najsilniejszymi przeciwnikami, jakich do tej pory spotkaliśmy - Medusas. Mają one ponad 200 hit points i są w 100% odporne na czary. W dodatku potrafią

NW
Dragonfly
200

paraliżować i zamieniać w kamień swoje ofiary. Walka z nimi to koszmar!! Jeżeli nie posiadamy czaru Cure Paralysis, to będziemy musieli dość często wracać do świątyni (chyba że uda się pozbierać mikstury leczące paraliż - leży ich trochę w jaskiniach). Jeśli nasza drużyna nie jest zbyt silna i walka z Medusami będzie ponad ich siły, to możemy zastosować któreś z posunięć taktycznych: zamiast walczyć szybko biegamy i zbieramy przedmioty lub walczymy, ale tylko z jednym przeciwnikiem naraz. W tym celu trzeba go sobie "zwabić". Najpierw udajemy się do wschodniej jaskini. Idziemy dalej korytarzem na wschód, gdzie jest kolejna jaskinia i dalej biegniemy na wschód. W jednej z jaskiń znajdziemy na ścianie dziwny przedmiot (wygląda, jak dwa pojemniki połączone ze sobą sznurkami). Klikamy na nim i uciekamy do windy, następnie opuszczamy kopalnie.

The Baracada Desert

Drogą na wschód udajemy się do Barrow Downs.

Barrow Downs

Wspinamy się na górę i udajemy się do Stone City.

Stone City

Najpierw kierujemy się do Sali Tronowej. Dostaniemy podziękowania za uratowanie krasnoludów. Dodatkowo dostaniemy obietnicę, budowniczowie odrestaurują nasz zamek. Powinniśmy odwiedzić salę treningową, a w sklepach sprzedać niepotrzebne przedmioty. Jeśli mamy troszkę pieniędzy, to proponuje kupić zbroje wykonane przez krasnoludy. Są one najwyższej jakości. Po załatwieniu wszystkich spraw opuszczamy kamienne miasto.

Barrow Downs.

Udajemy się do Nawiedzonego Domu (dla tych, którzy nie pamiętają gdzie to jest, przypominam - na północ i na zachód).

The Haunted Mansion

Początek niezbyt wesoły, bo atakuje nas mnóstwo przeciwników. Później trochę łatwiej. Kierujemy się drzwiami na wschód. W pokojach w szafach znajduje się trochę złota i znakomite przedmioty - uwaga na bardzo silne pułapki! W pokojach na zachodzie sytuacja się powtarza. W jednym z nich na ścianie wisi obraz, należy go zdjąć (potrzebny on nam będzie do innego questu). Idąc schodami na górę, dojdziemy do biblioteki. Z jednego z regałów z książkami (na zachodniej ścianie) wystaje książka (trudno ją zauważyć). Gdy na nią klikniemy, to otworzy się przejście. Schodzimy krętymi schodami na dół. Po pokonaniu wszystkich przeciwników, idziemy korytarzem na wschód. Znajdują się tu cztery skrzynie z kosztownościami (bardzo dobrze zabezpieczone). Po ich przeszukaniu opuszczamy nawiedzony (jeszcze do niedawna) dom.

Barrow Downs

Udajemy się na północ do Harmondale.

Harmondale

Udajemy się do tawerny i zwracamy sygnet. Dostaniemy 5000 sztuk złota. Idziemy zobaczyć, jak wygląda nasz zamek po remoncie.

Castle Harmondale

Udajemy się do sali tronowej. Po rozmowie z obecnymi tu osobami, wybieramy się na małe zwiedzanie zamku. Idziemy korytarzem na wschód i schodzimy schodami. Znajdujemy się w lochach. Możemy przeszukać komnaty (znajdziemy trochę złota). W jednaj z cel na wschodzie ukryte jest przejście - znajdziemy trochę złota. Schodzimy na niższe piętro lochów - ściana południowa jest fałszywa. Następnie opuszczamy nasz zamek i udajemy się do Erathia.

[illegible]

Idziemy do Org House i w nagrodę za pokonanie umarłych w nawiedzonym domu nasz rycerz dostanie awans na Cavalier. Możemy odwiedzić kilka domów prywatnych (na przykład te, w których gospodarz stworzy nam wspaniałe przedmioty, gdy tylko dostarczymy mu rudę). Po załatwieniu wszystkich spraw (np. kupieniu ksiąg z czarami w pobliskich gildiach), udajemy się do Castle Gryphonheart.

Castle Gryphonheart

Idziemy do sali tronowej na rozmowę z królową. Otrzymamy od niej zadanie do wykonania - uwolnić Lorena Steela z Tularean Caves w Tularean Forest. Opuszczamy zamek i udajemy się w drogę, aby wykonać zadanie. Jeśli nie będzie kursu w tamtą stronę, to musimy najpierw udać się do Harmondale, a stamtąd do Tularean Forest.

Tularean Forest

W pobliskich namiotach możemy podnieść nasze umiejętności (Fire, Water, Air Magic). Do poziomu Ekspert. Szczególnie ważna jest ta ostatnia, bo to w jej kanonie jest czar umożliwiający naszej drużynie latanie niczym ptak - Fly (niestety trzeba rozwinąć zdolnośc Air Magic do poziomu Master). Wchodzimy do miasta na palach i udajemy się do zamku elfów .

Castle Navan

Idziemy na północ i zjeżdżamy na dół windą. Idąc korytarzem na zachód, a potem na północ, dochodzimy do sali tronowej. Spotkamy tu Króla Elfów. Da on nam dwa zadania do wykonania - wykraść plany fortyfikacji z Fort Riverstride w Erathia i drugie - dostarczyć fałszywego więźnia (zamiast tego, którego mieliśmy uwolnić) do Queen Catherine. Wraz z sobowtórem opuszczamy zamek.

Tularean Forest

Załatwiamy pilniejsze sprawy (odwiedzamy salę ćwiczeń, gildie magii, sklepy) i udajemy się do Avlee.

Avlee

Idziemy do Snick House i w zamian za sabotowanie kopalni w Red Dwarf Mines nasz łucznik otrzyma promocję na Warrior Mage. W prywatnych domach możemy podnieść nasze umiejętności do poziomu Ekspert. Udajemy się drogą na południe, a następnie przechodzimy małą dróżką przez pobliskie góry. Będziemy musieli pokonać dość silnych przeciwników (Wyvern, Horned Wyvern, Ancient Wyvern). Prawdopodobnie będziemy klikakrotnie zmuszeni wracać do miasta i leczyć naszą drużynę w świątyni. Nie polecam walczyć z Ancient Wyvern w zwarciu. Gdy tylko potwór się do nas zbliży - uciekamy na znaczną odległość i razimy go na dystans. Przeszukując polanę, znajdziemy dużo (kilka tysięcy) złota i wiele składników potrzebnych do tworzenia magicznych wywarów. Idąc dalej na zachód, znajdziemy jeden z kamiennych kręgów, które mamy odwiedzić, aby otrzymać promocję na Great Druida. Cofamy się kawałek i udajemy się na południe. Czeka nas tutaj potyczka z dość silnym przeciwnikiem (Sprite, Sylph, Water Elemental). Przed walką z nimi rzucamy na naszą drużynę czar ochrony przed wodą (Water Resistance, jeśli go nie znamy, to możemy skorzystać z Water Pedestal, który znajduje się w mieście). Niestety przeciwników jest zbyt dużo (nie jesteśmy raczej w stanie pokonać ich wszystkich), idziemy trochę na południe i skręcamy na zachód. Idąc dalej, znajdziemy wejście na szczyt góry. Znajduje się tu wejście do Temple of Baa. Na razie nie mamy tu czego szukać. Wracamy do miasta i opuszczamy tę krainę.

Tularean Forest

Jeśli posiadamy czar Water Walk (kanon magii wody), to wybieramy się na małą wycieczkę (jeśli czaru nie posiadamy, to powinniśmy się go jak najszybciej nauczyć). Rzucamy czar i idziemy na południowy zachód. Na wyspie czeka nas walka z drzewami. Znajdziemy kilka skrzyń z kosztownościami. Możemy porozmawiać z Najstarszym Drzewem, które rośnie w centrum wyspy. Chwilowo nie da nam ono żadnego zadania do wykonania. Wspinamy się po kładce i udajemy się długim mostem na północ. Dochodzimy do kolejnej wyspy, schodzimy na dół i pozbywamy się wszystkich natarczywych drzew. Przeszukujemy skrzynie, a także znajdziemy wejście do Clanker's Laboratory (wpadniemy tu później). Wracamy na stały ląd i udajemy się do Deyja.

Deyja

Kierujemy się do tawerny, aby zagrać partyjkę AcroMage (wszystkie sposoby na zwycięstwo są równoważne. To, który wybierzemy zależy od tego, jakie karty będziemy dostawać). W pobliżu karczmy znajduje się dom, w którym możemy podnieść do poziomu Ekspert umiejętność Meditation. Należy to bezzwłocznie uczynić. Idziemy drogą na zachód. Pokonujemy dość słabych przeciwników (Harpy, Harpy Hag), dalej droga prowadzi nas do Erathia - na razie zawracamy. Możemy napotkać Nekromate, który zażąda od nas 1000 sztuk złota podatku. Jeśli nie zapłacimy, to zaatakuje nas grupa Zombie i innych umarlaków. Dla świętego spokoju lepiej zapłacić. Wspinamy się na pagórek po południowej stronie drogi i udajemy się na zachód. Idziemy drogą pod górę. Na szczycie znajdziemy wejście do Watchtower 6. Nie wchodzimy. Wracamy na drogę i odbijamy na północ. Powinniśmy dojść do małej osady. Grasuje tu kilku umarlaków, lecz nie powinni oni sprawić nam większego problemu. Znajdziemy kolejny obelisk. W osadzie opłaca się napić wody ze studni (+5 do odporności na ogień). W jednej z chatek możemy podnieść zdolność Learning do poziomu Expert. Chyba nie muszę tłumaczyć, jakie to ważne. Ciągle idziemy na północ. Dojdziemy do kolejnej osady. Warto dokładnie zwiedzić wszystkie domy. W magicznych sklepach możemy kupić naprawdę wysokiej jakości przedmioty. W Falk Residence dostaniemy zadanie do wykonania - odnaleźć mapę piratów w Tidewater Caverns w Tatalia. W nagrodę zyskamy status Priest. W innym z domów (Botham's Home) podniesiemy do Expert umiejętność Armsmaster. Opuszczamy osadę, kierując się na wschód. Skręcamy na północ, znajdujemy lampę gina i skrzynie. Powinna w niej być jedna z nóg Golema, którego mamy złożyć. Idziemy na wschód. Rozprawiamy się z grupą Harpii. Na północnym-wschodzie jest skrzynia, lecz nie ma w niej niczego specjalnie interesującego. Skręcamy na południe. Czeka nas potyczka ze sporą liczbą Harpii. Walka z nimi nie należy do trudnych, ale ze względu na teren, na którym się odbywa jest męcząca. Polecam rzucić na naszą drużynę czar Feather Fall (kanon magii powietrza). Chroni on nas przed upadkami z dużych wysokości (nie tracimy punktów życia). Po przeszukaniu pagórków (sporo rudy), skręcamy na wschód. Kolejna potyczka z Harpiami. Idąc dalej, znajdziemy skrzynię, a w niej sporo złota i drugą nogę Golema. Możemy przeszukać okolice, następnie udajemy się do Erathia (na południe).

Erathia

Najpierw udamy się na spotkanie z królową.

Castle Gryphonheart

Idziemy do sali tronowej i przekazujemy królowej Lorena Stella (a raczej jego sobowtóra). Kolejne zadanie (a dokładnie to dwa) wykonane. Opuszczamy zamek.

Erathia

Odwiedzamy salę treningową, a także wykorzystujemy rudę, którą znaleźliśmy (np. tworzymy z niej zbroje). Wypadałoby też zrobić większy porządek w plecakach naszych bohaterów (sprzedać wszystkie niepotrzebne rzeczy). Następnie wybieramy się wykonać kolejne zadanie.

Fort Riverstride

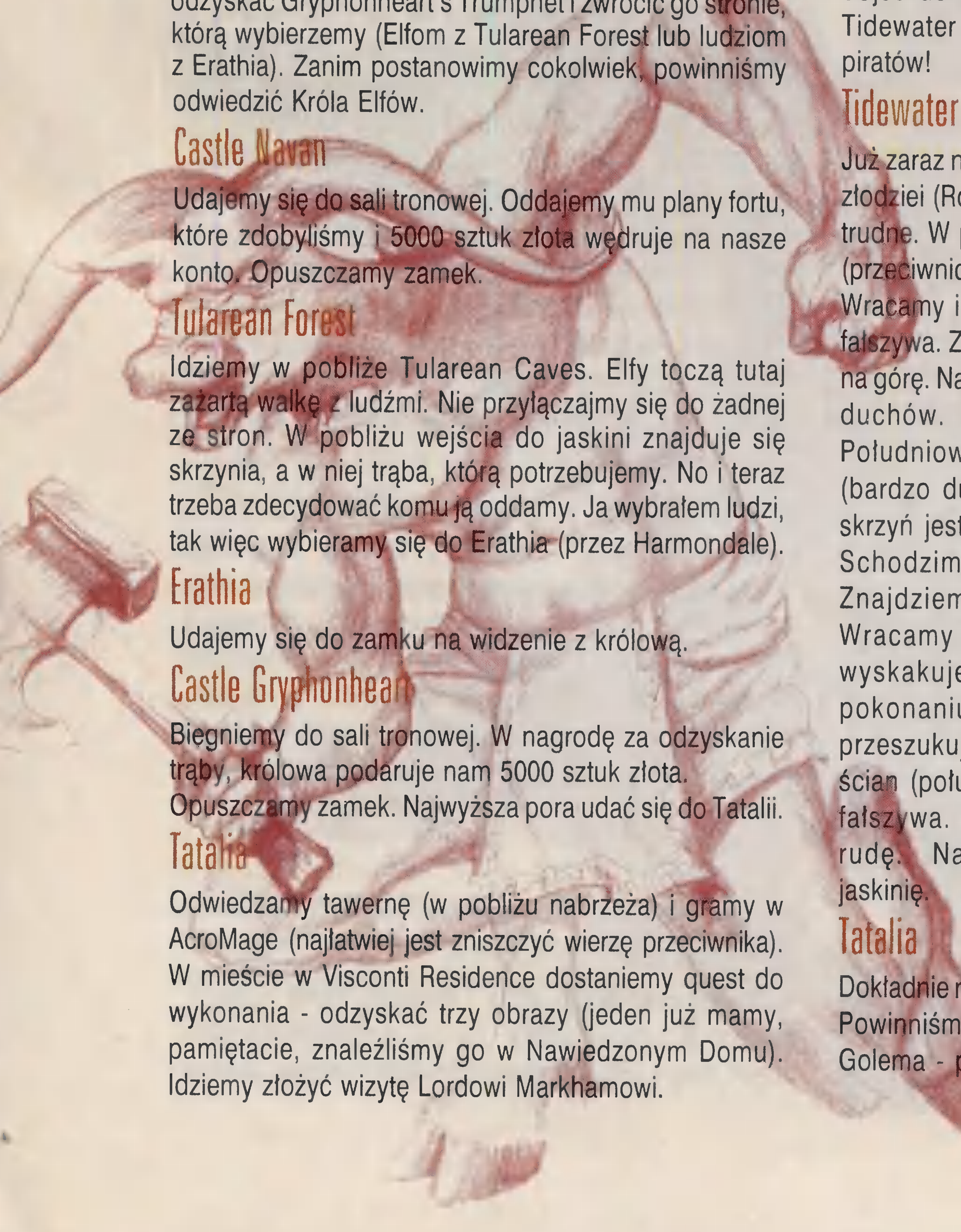
W momencie, gdy zaczniemy "zwiedzać" fort, zaatakują nas straże. Nie są oni zbyt silnymi przeciwnikami. Schodzimy na dół południowymi schodami. W jednej z komnat (leży w niej wiadomość) jest fałszywa ściana (zachodnia). Schodzimy schodami na dół. Przyjdzie nam stawić czoło dość silnym przeciwnikom (Archer, Bowman, Elite Archer). Nie należy strzelać do nich z łuku (mają aktywny czar Shield). Przeszukujemy pokoje (szczególnie szafy). W jednym z pokoi zauważymy na ścianie portret królowej. Wystarczy na niego kliknąć. Znaleźliśmy plany fortu, których szukaliśmy! W zasadzie możemy opuścić już to miejsce, lecz lepiej jeszcze troszkę pomyszkować. Po przeszukaniu reszty komnat wracamy do miejsca, w którym zaczynaliśmy. Tym razem wybieramy drzwi na północy. Uwaga!! Gdy tylko zejdziemy ze schodów, uderzy w nas kula ognia. Warto wcześniej rzucić czar Fire Resistance. Przeszukujemy pomieszczenia. Naprzeciwko ostatniego (najbardziej wysuniętego na zachód) znajdują się ukryte drzwi. W środku znajdziemy dwie skrzynie z kosztownościami. Wychodzimy (uwaga na pułapkę!).

Erathia

Wybieramy się w podróż do Tularean Forest (jeśli nie będzie kursu w tamtą stronę, to najpierw musimy wpaść do Harmondale). Ach kiedy to nasza drużyna będzie w stanie nauczyć się czaru Town Portal (musimy zdolność Water Magic rozwinąć do poziomu Master).

Tularean Forest

Gdy tylko się pojawimy, znajdzie nas posłaniec z wiadomością z Erathii. Dostaniemy kolejne zadanie - odzyskać Gryphonheart's Trumphet i zwrócić go stronie, którą wybierzemy (Elfom z Tularean Forest lub ludziom z Erathia). Zanim postanowimy cokolwiek, powinniśmy odwiedzić Króla Elfów.



Castle Navan

Udajemy się do sali tronowej. Oddajemy mu plany fortu, które zdobyliśmy i 5000 sztuk złota wędruje na nasze konto. Opuszczamy zamek.

Tularean Forest

Idziemy w pobliże Tularean Caves. Elfy toczą tutaj zażartą walkę z ludźmi. Nie przyłączajmy się do żadnej ze stron. W pobliżu wejścia do jaskini znajduje się skrzynia, a w niej trąba, którą potrzebujemy. No i teraz trzeba zdecydować komu ją oddamy. Ja wybrałem ludzi, tak więc wybieramy się do Erathia (przez Harmondale).

Erathia

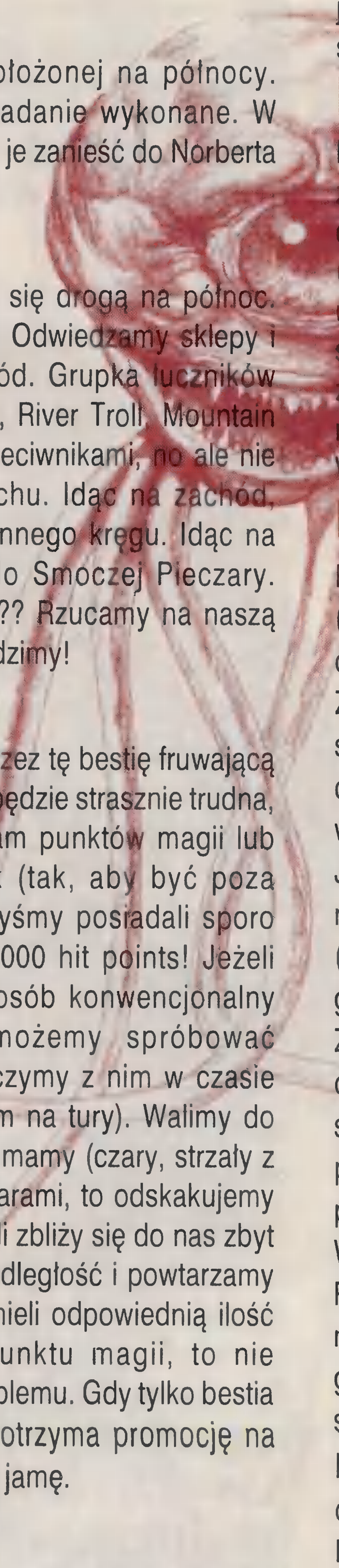
Udajemy się do zamku na widzenie z królową.

Castle Gryphonheart

Biegniemy do sali tronowej. W nagrodę za odzyskanie trąby, królowa podaruje nam 5000 sztuk złota. Opuszczamy zamek. Najwyższa pora udać się do Tatalii.

Tatalia

Odwiedzamy tawernę (w pobliżu nabrzeża) i gramy w AcroMage (najłatwiej jest zniszczyć wierzę przeciwnika). W mieście w Visconti Residence dostaniemy quest do wykonania - odzyskać trzy obrazy (jeden już mamy, pamiętacie, znaleźliśmy go w Nawiedzonym Domu). Idziemy złożyć wizytę Lordowi Markhamowi.



Lord Markham's Manor

Markham przebywa w sali położonej na północy. Doręczamy mu list. Kolejne zadanie wykonane. W zamian dostaniemy pióro. Mamy je zanieść do Norberta Trusha w Erathia. Wychodzimy.

Tatalia

Opuszczamy miasto i udajemy się drogą na północ. Dochodzimy do kolejnej osady. Odwiedzamy sklepy i skręcamy na południowy-zachód. Grupka łuczników walczy z Trollami (Swamp Troll, River Troll, Mountain Troll). Są one dość ciężkimi przeciwnikami, no ale nie takich już posyłaliśmy do piachu. Idąc na zachód, dojdziemy do kolejnego kamiennego kręgu. Idąc na północ, znajdziemy wejście do Smoczej Pieczary. Gotowi, aby dokopać smokowi?? Rzucamy na naszą drużynę czary ochronne i wchodzimy!

Wromthrax's Cave

Ale tu śmierdzi! A to wszystko przez tę bestię fruwającą pod sufitem. Walka z potworem będzie strasznie trudna, gdy tylko zacznie brakować nam punktów magii lub życia, to odbiegamy kawałek (tak, aby być poza zasięgiem potwora). Lepiej abyśmy posiadali sporo mikstur! A bestia ma ponad 1000 hit points! Jeżeli będziemy zbyt słabi, by w sposób konwencjonalny walczyć ze Smokiem to możemy spróbować następującego sposobu - Walczymy z nim w czasie rzeczywistym (a nie z podziałem na tury). Walimy do niego z dystansu wszystkim, co mamy (czary, strzały z łuku), gdy ten strzela do nas czarami, to odskakujemy do boku (CTRL + kierunek). Jeśli zbliży się do nas zbyt bardzo - uciekamy na większą odległość i powtarzamy całą operację. Jeśli będziemy mieli odpowiednią ilość napojów przywracających punktu magii, to nie powinniśmy mieć większego problemu. Gdy tylko bestia padnie martwa, nasz Paladyn otrzyma promocję na Crusader. Opuszczamy smoczą jamę.

Tatalia

Odwiedzamy salę ćwiczeń (za zabicie Smoka dostaliśmy sporo punktów doświadczenia). Swoje kroki kierujemy na południe. Czas rozejrzeć się po bagnach. Będziemy musieli pokonać dość dużą grupę Trolli. Znajdziemy kilka znakomitych przedmiotów i całkiem sporo rudy. Skręcamy na zachód, dochodzimy do wody. Rzucamy czar Water Walk. Idąc na północny-zachód, powinniśmy dojść do małej wyspy. Znajduje się tu wejście do Tidewater Caverns. No to czas poszukać tej mapy piratów!

Tidewater Caverns

Już zaraz na początku będziemy musieli pokonać grupę złodziei (Rouge, Master Thief). Nie powinno to być zbyt trudne. W południowej jaskini znajduje się trochę złota (przeciwnicy banalni - Thief, Shade, Specter). Wracamy i idziemy na północ - wschodnia ściana jest fałszywa. Znajdziemy dużo złota. Wchodzimy schodami na górę. Na górnym pokładzie mamy do pokonania kilka duchów. W ładowni znajdziemy kilka beczek. Południowa ściana jest fałszywa (bardzo dużo złota). W jednej ze skrzyń jest mapa, której szukamy! Schodzimy na dół do jaskini. Znajdziemy kilka przedmiotów. Wracamy na górny pokład i wyskakujemy ze statku. Po pokonaniu szkieletów, przeszukujemy okolicę. Jedna ze ścian (południowo-wschodnia) jest fałszywa. Znajdziemy doskonałą rudę. Następnie opuszczamy jaskinię.

Tatalia

Dokładnie rozglądamy się po wyspie. Powinniśmy znaleźć kolejną część Golema - prawą rękę. Zastała nam już tylko jedna część do odnalezienia - znajduje się ona w Avlee (na jednej z wysp). Wracamy do Erathia.

Erathia

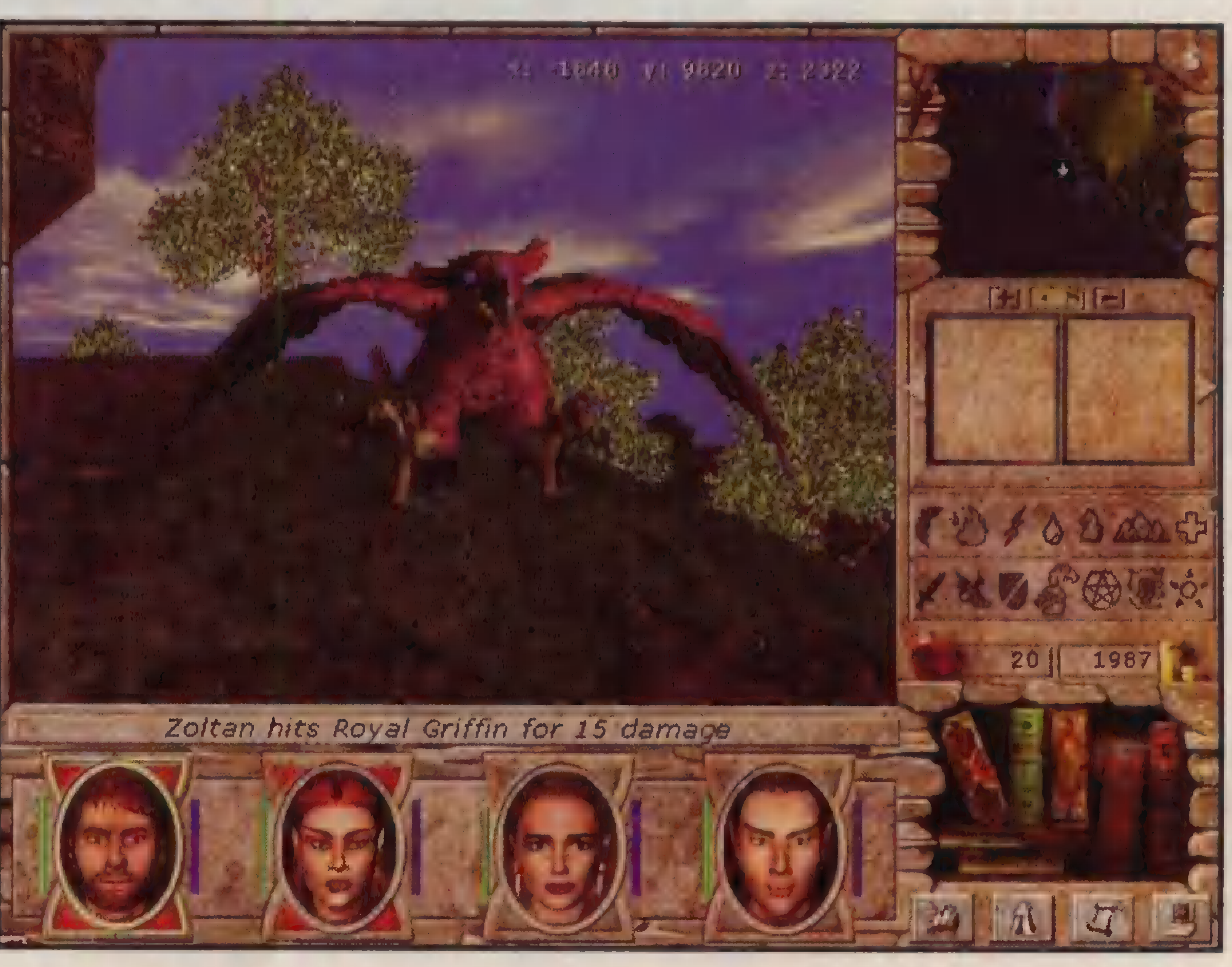
Dostarczamy pióro do Thrush Resirence. Kolejne zadanie wykonane. Opłaca się jeszcze raz zwiedzić domy prywatne. Nasz Paladyn został Crusaiderem (dzięki zabiciu Smoka), tak więc może rozwinąć swoje umiejętności w czarach do poziomu Expert. Warto z tego skorzystać. Powinniśmy także wykorzystać rudę, którą znaleźliśmy w Tatalia. Następnie idziemy zwiedzić niezbyt miłe miejsca, jakimi są kanały miejskie. Wchodzimy do nich na północny-zachód od miasta.

Erathian Serwers

Przeciwnicy, których tu spotkamy są wręcz śmieszni (złodzieje, szczury). Mijamy pierwszą komnatę, idziemy do końca korytarzem i klikamy na jego końcowej ścianie. Zostaniemy teleportowani na górny poziom. Odwracamy się i znowu klikamy na ścianie - kolejny teleport. Idziemy cały czas prosto. Powinniśmy dojść do miejsca, w którym w centralnym punkcie leży hełm. Uwaga na pułapkę! Jest to główna komnata. Skręcamy w lewo i schodzimy na dół po schodach. Przeszukujemy dolny poziom (znajdziemy dwie skrzynie i trochę złota) i wracamy na górę. Teraz wybieramy pierwsze drzwi po prawej stronie. Znajdziemy trochę złota. Wracamy i wybieramy kolejne drzwi z prawej strony. Dojdziemy do kończącego się spadkiem korytarza. Obróćmy się na wschód - powinniśmy znaleźć dźwignię. Gdy ją przesuniemy, to pojawi się przejście na drugą stronę. Idziemy do końca. W ostatniej komnacie znajdziemy trzy dźwignie. Przesuwają one kamienne bloki na dole. Należy tak nimi manewrować, aby powstało przejście. Wracamy do głównej komnaty i wybieramy drugie drzwi po lewej stronie. Podobnie, jak wcześniej i tutaj jest dźwignia, która umożliwi nam przejście na drugą stronę. W ostatniej z komnat również znajdziemy trzy dźwignie. Należy dokończyć przesuwanie bloków tak, aby powstało przejście (prawie w linii prostej). Wracamy do głównej komnaty i cofamy się na północ. Zeskakujemy na dół. Wracamy do naszego teleportu (tego, którego użyliśmy na samym początku). Teleportujemy się na bloki kamienne, które ustawiliśmy. Idziemy zbudowanym przez nas przejściem. Znajdziemy kilka beczek, trochę złota i drzwi. To właśnie tutaj swoją rezydencje ma Mistrz Złodziei. Dostaniemy od niego zlecenie do wykonania - ukraść wazę z domu Lorda Markhama. Jeśli mamy w grupie Złodzieja, to zyska on status Rouge. Opuszczamy kanały i udajemy się do Deyja.

Deyja

Idziemy do zleceniodawcy (Falk Residence) i oddajemy mu piracką mapę. Jeśli mamy w grupie Kleryka, to zostanie on mianowany na Priest. Udajemy się nad brzeg morza. Opłaca się zbadać linię brzegową - znajdziemy tu bardzo dużo złota (ponad 10000!). Wracamy do Erathia, a stamtąd udajemy się do Tatalia.



Zoltan hits Royal Griffin for 15 damage

Tatalia

Czekamy, aż nadejdzie niedziela (Sunday). Właśnie wtedy powinien być organizowany rejs w stronę Evenmorn Island. Takiej okazji nie możemy przegapić.

Evenmorn Island

Już na "dzień dobry" czeka nas walka z grupą szkieletów. W pobliżu jest tawerna, gramy partyjkę w AcroMage (staramy się rozbudować naszą wieżę do 150 lub w trakcie uzbierać jakiś surowiec - np. Beasts do 400). Idziemy na południe. Napotkamy trochę bardziej wymagających przeciwników (Stone Gargoyle, Marble Gergoyle). Powinniśmy znaleźć wejście do Grand Temple of the Moon. Na razie nie wchodzimy tam jednak. W jednym z domów na wyspie możemy podnieść zdolność Marchant do poziomu Master. Zawracamy na północ. Wspinamy się na pobliski pagórek. Znajdziemy skrzynie ze skarbami. Warto również skorzystać z piedestału, który stoi opodal. Rzuca on na naszą drużynę wspaniały czar - Day of the Goods. Wszystkie nasze współczynniki podniosą się o dość dużo. Na zachodzie wyspy jest most - oczywiście przechodzimy nim na drugą z wysp. Do pokonania mamy trochę Duchów i grupę Gargoli (co ciekawe, oni walczą sami ze sobą). Dojdziemy do Świątyni Słońca. Czas rozejrzeć się po *okolicznych wyspach. Na jednej znajdziemy ostatni* kamienny krąg, który mieliśmy odwiedzić. Rzucamy czar Water Walk i idziemy dalej. Na kolejnej z wysp czeka nas znowu potyczka z Duchami. Odnajdujemy kolejny obelisk. Udajemy się na południe. Po pokonaniu Szkieletów na kolejnej, możemy pomodlić się przy ołtarzu. To już była ostatnia wyspa. Najwyższy czas odwiedzić Świątynię Słońca.

Grand Temple of the Sun

To się nazywa gorące przywitanie! Przeciwnicy są dość *wymagający (szczególnie Priest of the Sun).* W komnacie *po lewej stronie, w skrzyni,* znajduje się jedna z trzech statuetek, które mamy odnaleźć i ustawić na ołtarzach w różnych częściach królestwa (pamiętacie to zadanie - Tularean Forest). Wchodzimy do głównej sali i idziemy schodami na górę. Otwieramy drzwi na wschodzie. W pomieszczeniu jest ukryte przejście (północna ściana). Na dole znajdziemy trochę pieniędzy. Wracamy do głównej sali i idziemy korytarzem na północ. Uwaga na pułapkę (najlepiej odskoczyć w kierunku którejś ściany). Dochodzimy do sali modlitw. Walka tutaj to dość ciężka sprawa. Północna ściana jest fałszywa. W ukrytej sali należy wcisnąć wszystkie przyciski (najpierw te na ścianach, potem środkowy). W komnacie, która się otworzy znajdziemy kilka przydatnych przedmiotów. Opuszczamy Świątynię Słońca.
Evenmorn Island
Teraz przyszedł czas na odwiedzenie Świątyni Księżyca.

Grand Temple of the Moon

I tu również powtarza się sytuacja ze Świątyni Słońca - początek stosunkowo trudny. Na zachodzie są ukryte drzwi. W następnym z pomieszczeń klikamy na dźwignię - otworzą się drzwi do celi. Znajduje się tam skrytka, a w niej papirusy z czarem Telekinezy (służy do przesuwania przedmiotów na odległość). Otwieramy zachodnie drzwi. Dokładnie przeszukujemy pobliskie komnaty (w szafach znajdziemy ciekawe przedmioty). Wracamy do sali z dźwignią. Północna ściana jest fałszywa. Schodzimy do małej biblioteki. W regale jest przycisk - wciskamy go i wracamy na miejsce startu. Idziemy na południe. Wspinamy się po schodach. Na górze południowa ściana jest fałszywa. W skrzyni znajdziemy drugą ze statuetek. Idziemy na zachód, dojdziemy do dużej biblioteki. Przeciwnicy są tutaj naprawdę silni (Priest of the Moon). Zachodnia ściana jest fałszywa. W biurku znajdziemy kilka znakomitych ksiąg z czarami (szkoda, że nie możemy się ich od razu nauczyć) i sporo złota. Wchodzimy do miejsca, w którym zaczynaliśmy i wybieramy się na północ. Walka w sali modlitewnej jest niesamowicie trudna (polecam rzucić czar Slow - kanon magii ziemi, na najsilniejszych przeciwników). Jeden z nich powinien mieć przy sobie Moon Cloak (zwiększa efekt wszystkich czarów kanonu ciemności). Wychodzimy.

Evenmorn Island

Załatwiliśmy tutaj wszystkie sprawy, tak więc wracamy na kontynent.

Tatalia

Udajemy się do ołtarza (południowy-zachód mapy) i ustawiamy pierwszą statuetkę. Udajemy się do Erathii i następnie wybieramy się do Harmondale.

Harmondale

Od razu znajduje nas posłaniec z wiadomością. Mamy kolejny quest do wykonania - czeka nas wybór sędziego! W tym celu udajemy się do naszego zamku.

Castle Harmondale

Idziemy do sali tronowej. Spotykamy w niej przedstawicieli dwóch krain - Baracada i Deyja. Obaj proponują nam, aby wybrać sędziego z ich regionu. To, z której krainy wybierzemy sędziego, będzie miało olbrzymi wpływ na dalszą rozgrywkę. Dokonujemy tu wyboru czy staniemy po stronie zła, czy dobra. Nie wiem jak wam, ale do mnie bardziej przemawia oferta z Baracada (dobro). Niedługo trzeba będzie tam złożyć wizytę.

Harmondale

Na razie odkładamy wyprawę w tamte regiony i udajemy się do krainy elfów.

Tularean Forest

Najwyższy czas odebrać promocje na Great Druida (wszak odwiedziliśmy wszystkie kamienne kręgi). W tym celu należy się udać do Green House (w pobliżu stajni). Tam właśnie nasz Druid otrzymał promocje. Na chwilę wybierzemy się do Avlee

Avlee

Idziemy nad brzeg morza, rzucamy czar Water walk i wybieramy się na małą wycieczkę po okolicznych wyspach. Najbardziej obchodzi nas środkowa (ta z obeliskiem). Niestety broni jej grupa Żywiołów Wodnych (Sprite, Sylph, Water Elemental), a jak pewnie pamiętacie to są one ciężkimi przeciwnikami. W jednej ze skrzyń, w pobliżu obelisku, znajduje się rzecz, której długo szukaliśmy - ostatnia część Golema - lewa ręka! Odwiedzamy ostatnią z wysp (idziemy na południe). Znajdziemy tam ołtarz, na którym ustawiamy drugą ze statuetek. Teraz możemy udać się do Baracada Desert. Proponuję następującą kolejność - Tularean Forest, Harmondale, Erathia, Baracada Desert.

Baracada Desert

Udajemy się do wąwozu z teleportami. Radzę przypomnieć sobie, gdzie każdy z nich przenosi. Teleportujemy się do Szkoły Magii.
The School of Sorcery
Składamy naszego Golema i udajemy się do Thomasa Greya. Ożywi on naszego sługę, a Mag, którego mamy w drużynie, zostanie mianowany Wizardem. Opuszczamy szkołę.

Baracada Desert

Powinniśmy odwiedzić tawernę. Spotkamy w niej Judge Fairuoeathera. Cóż, pozostaje nam tylko go wybrać. Jeśli przypadkiem posiadamy czar Fly (na przykład zapisany na pergaminie), to polecam go użyć. W jednym z domów (w pobliżu portu) możemy podnieść naszą zdolność Meditation do poziomu Master. W sposób konwencjonalny się tam nie dostaniemy. Po tym wszystkim wracamy do Harmondale (np. przez Erathia).

Harmondale

Nasz Wizard powinien, jak najszybciej podnieść swoje umiejętności w czarach do poziomu Master. W pobliżu stajni może to uczynić z Magią Ognia. Czas odprowadzić sędziego do jego posiadłości - znajduje się ona z dala od miasta, w południowo-wschodniej części regionu. Aby tam dotrzeć musimy kierować się na południe, wejść na górę, przejść dwoma mostami (tak jakbyśmy kierowali się do White Cliff Caves - mam nadzieje, że pamiętacie). Następnie udajemy się ścieżką w górach na wschód i skręcamy na północ. Wystarczy wejść. Kolejne zadanie wykonane. Klamka zapadła. Nasz sędzia doprowadził do końca wojny, a my wybraliśmy służenie siłom dobra !
Dostaliśmy kolejny quest do wykonania - odwiedzić Celeste, teleport znajduje się w Baracada Desert. Następnie musimy porozmawiać z Gavinem Magnusem w Castle Lambert. Udajemy się do małej osady na południu. W Hume Residence dostaniemy kolejny quest - zabić Wielkiego Kapłana w Świątyni Baa w Avlee. Wtedy nasz Initiate (o ile mamy go w grupie) zyska status Master. W domu (Mark Manor), w okolicy świątyni, Mieszka Lawrence Mark. Da on nam kolejne zadanie - odzyskać łuk z Titan's Stronghold w Avlee. Nasz Warrior Mage zostanie mianowany Master Archer. Wybieramy się do Tularean Forest.

Tularean Forest

Idziemy do Green House. Kolejne zadanie - odzyskać kości Króla Krasnoludów z tuneli pomiędzy Stone City, a Nighon i złożyć je w krypcie w Barrow Downs. Nasz Great Druid otrzyma w zamian promocję na Arch Druida. Opłaca się odwiedzić gildię magii. Możemy tu kupić bardzo silne czary z kanonu powietrza i ognia. Udajemy się do Baracada Desert (statkiem albo znaną wszystkim drogą).

Baracada Desert

W Sweet Residence, w małej osadzie, na północny-zachód od portu dostaniemy quest - porozmawiać z Najstarszym Drzewem i wykonać zadanie, które od niego dostaniemy. W nagrodę Hunter zostanie mianowany Lordem. Idziemy do Szkoły Magii.

The School of Sorcery

Składamy wizytę Thomasowi Grey. Otrzymamy kolejne zadanie - odzyskać księgę z czarem Divine Intervention z Breeding Zone w The Pit.

Baracada Desert

Ostatni z teleportów po prawej przenosi nas do Celeste. Wystarczy wejść.

Celeste

Jak tu pięknie! No i co, czujecie się jak w niebie? Uważajcie, żeby nie spaść! Warto odwiedzić salę ćwiczeń (Trial of Honor). Dawno już nie trenowaliśmy, a punktów doświadczenia zdobyliśmy sporo. Poza tym jest to najlepsza sala treningowa z wszystkich, jakie do tej pory odwiedziliśmy. Idziemy na północ. Dojdziemy do fontanny (warto napić się wody). Skręcamy na wschód. W jednym z domów (House Devine) dostaniemy kolejny quest - poświęcić ołtarz zła w Temple of the Moon w Evenmorn Isle (pamiętacie? Byliśmy tam niedawno). W pobliżu znajduje się kolejny obelisk. Na zachód od fontanny znajdziemy świątynie i trochę sklepów magicznych. Idziemy na północ od fontanny, a następnie na zachód. Przed nami wspaniały zamek.

Castle Lambert

Idziemy na północ, a następnie na zachód. Wchodzimy do sali tronowej. Spotkamy Gavina Magnusa. Dostaniemy od niego zadanie - wejść do Walls od Mist i wyjść tylnim wyjściem. Nie możemy zabić żadnego z przeciwników, którzy tam się znajdują. W skrzyniach nie znajdziemy nic ciekawego - opuszczamy zamek. Odwiedzamy tawernę - obowiązkowa partyjka AcroMage (rozbudowujemy naszą wieżę do 100) i opuszczamy Celeste.

Baracada Desert

Udajemy się do Barrow Dawns (drogą na wschód).

Barrow Dawns

Rzucamy czar Water Walk i udajemy się w miejsce, którego nie zwiedziliśmy - w południowo-wschodnią część mapy. Powinniśmy odnaleźć kolejny obelisk (przeciwnicy są tak słabi, że możemy nawet z nimi nie walczyć - nie są w stanie zadać nam jakiś poważniejszych ran). Następnie udajemy się do miasta krasnoludów.

Stone City

Zjeżdżamy windą do szybów kopalni. Opuszczamy miasto wyjściem w podziemiach.

The Nighon Tunels

Idziemy prosto i zeskakujemy na dół. Przeciwnicy są dość słabi (teraz to słabi, a pamiętacie co się działo, gdy przyszliśmy tu wcześniej? Byli wręcz niezniszczalni). Skręcamy na północ, a następnie pierwszym tunelem na zachód. W kolejnej komnacie będziemy musieli skoczyć z rozbiegu (klawisz X lub rzucić czar Jump - kanon magii powietrza) na drugą stronę. Idziemy cały czas przed siebie. W jaskini z dużą liczbą Czarodziejek zeskakujemy na dół. Skręcamy na południowy wschód (idziemy pod górę). Skręcamy na północ i zeskakujemy na dół. Jesteśmy w komnacie z wodą. Wybieramy zachodni korytarz. Idziemy cały czas przed siebie. Skręcamy na wschód, znajdziemy kilka tysięcy sztuk złota. Idziemy do końca i odbijamy na północ. Leżą tu kości Króla Krasnoludów - to właśnie ich szukaliśmy (jakby ktoś miał trudności z trafieniem w to miejsce, to podpowiem, że jest to najdalej wysunięta na północny wschód jaskinia). Warto dokładnie przeszukać pobliskie groty - dużo złota i ciekawych przedmiotów. Zawracamy. Znajdziemy się znowu w komnacie z wodą. Idziemy na wschód. Wspinamy się na górę i zaczynamy kierować na południe. Dokładnie w linii prostej od nas, na południu jest wyjście z tuneli. Ta wiadomość przyda nam się później. Opuszczamy jaskinie (tą samą drogą, jaką przyszliśmy).

Stone City

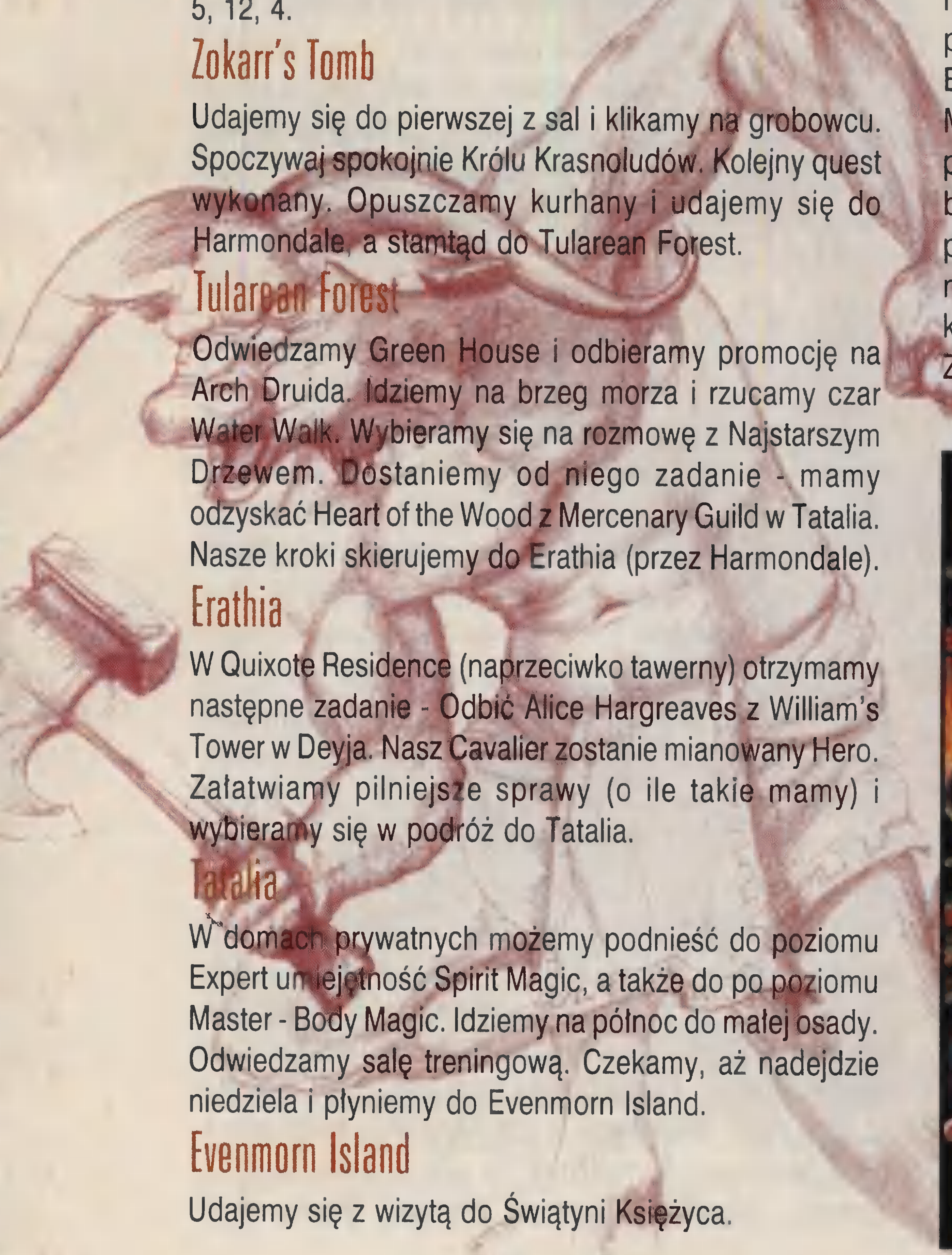
Odwiedzamy sklepy (polecam odwiedzić gildie Ziemi - możemy zakupić znakomite czary). Opuszczamy miasto.

Barrow Dawns

Udajemy się do jednego z wejść do kurhanów (np. Barrow VII).

Barrow VII

Musimy dostać się do kurhanu, w którym już kiedyś byliśmy (znajduje się w nim miejsce do medytacji - potrzebne do jednego z wcześniejszych questów). Możemy dostać się tam następującą drogą - Barrow 9, 5, 12, 4.



Zokarr's Tomb

Udajemy się do pierwszej z sal i klikamy na grobowcu. Spoczywaj spokojnie Królu Krasnoludów. Kolejny quest wykonany. Opuszczamy kurhany i udajemy się do Harmondale, a stamtąd do Tularean Forest.

Tularean Forest

Odwiedzamy Green House i odbieramy promocję na Arch Druida. Idziemy na brzeg morza i rzucamy czar Water Walk. Wybieramy się na rozmowę z Najstarszym Drzewem. Dostaniemy od niego zadanie - mamy odzyskać Heart of the Wood z Mercenary Guild w Tatalia. Nasze kroki skierujemy do Erathia (przez Harmondale).

Erathia

W Quixote Residence (naprzeciwko tawerny) otrzymamy następne zadanie - Odbić Alice Hargreaves z William's Tower w Deyja. Nasz Cavalier zostanie mianowany Hero. Załatwiamy pilniejsze sprawy (o ile takie mamy) i wybieramy się w podróż do Tatalia.

Tatalia

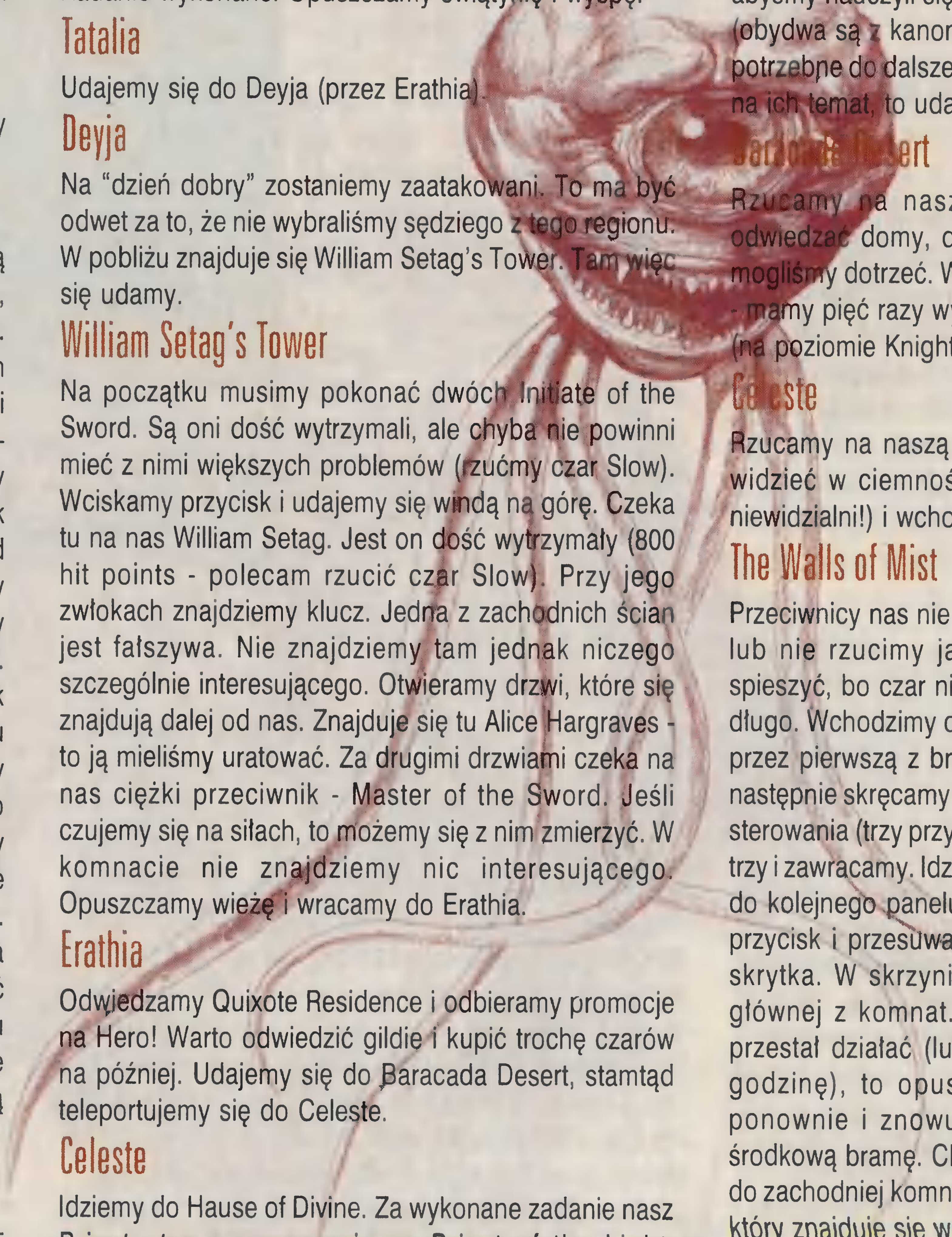
W domach prywatnych możemy podnieść do poziomu Expert umiejętność Spirit Magic, a także do po poziomu Master - Body Magic. Idziemy na północ do małej osady. Odwiedzamy salę treningową. Czekamy, aż nadejdzie niedziela i płyniemy do Evenmorn Island.

Evenmorn Island

Udajemy się z wizytą do Świątyni Księżyca.

The Grand Temple of the Moon

Wchodzimy do sali modlitewnej i dotykamy ołtarza. Zadanie wykonane. Opuszczamy świątynię i wyspę.



Tatalia

Udajemy się do Deyja (przez Erathia).

Deyja

Na "dzień dobry" zostaniemy zaatakowani. To ma być odwet za to, że nie wybraliśmy sędziego z tego regionu. W pobliżu znajduje się William Setag's Tower. Tam więc się udamy.

William Setag's Tower

Na początku musimy pokonać dwóch Initiate of the Sword. Są oni dość wytrzymali, ale chyba nie powinni mieć z nimi większych problemów (rzućmy czar Slow). Wciskamy przycisk i udajemy się windą na górę. Czeka tu na nas William Setag. Jest on dość wytrzymały (800 hit points - polecam rzucić czar Slow). Przy jego zwłokach znajdziemy klucz. Jedna z zachodnich ścian jest fałszywa. Nie znajdziemy tam jednak niczego szczególnie interesującego. Otwieramy drzwi, które się znajdują dalej od nas. Znajduje się tu Alice Hargraves - to ją mieliśmy uratować. Za drugimi drzwiami czeka na nas ciężki przeciwnik - Master of the Sword. Jeśli czujemy się na siłach, to możemy się z nim zmierzyć. W komnacie nie znajdziemy nic interesującego. Opuszczamy wieżę i wracamy do Erathia.

Erathia

Odwiedzamy Quixote Residence i odbieramy promocje na Hero! Warto odwiedzić gildie i kupić trochę czarów na później. Udajemy się do Baracada Desert, stamtąd teleportujemy się do Celeste.

Celeste

Idziemy do Hause of Divine. Za wykonane zadanie nasz Priest otrzyma promocję na Priest of the Light. Odwiedzamy salę ćwiczeń (wstrzymajmy się chwilkę z rozdzieleniem punktów) i wracamy do Baracada Desert.

Baracada Desert

Powinniśmy teraz poświecić trochę czasu i podnieść nasze umiejętności do poziomu Expert i Master. Szczególnie ważne są wszystkie zdolności z dziedziny magii. Tak więc, jeśli chcemy podnieść zdolność Fire Magic do poziomu Master, to udajemy się do Harmondale, Air Magic - do Avlee (chyba jest to najważniejsza z rzeczy, jaką teraz powinniśmy podnieść), Earth Magic - Tularean Forest, Spirit Magic - Erathia, Mind Magic - Avlee, Body Magic - Tatalia, Water Magic - Nighon (na razie się tam nie dostaniemy). Aby podnieść nasze zdolności do poziomu Master, nasz bohater musi mieć ją rozwiniętą przynajmniej do 7 poziomu (czasami dochodzą ograniczenia ze względu na profesję postaci). Wybieram się w małe wycieczki po krainach i podnosimy umiejętności, które możemy. Zajmie to nam trochę czasu. W czasie podróży powinniśmy również zakupić odpowiednio silne czary (jeśli wystarczy nam złota). Szczególnie ważne jest, abyśmy nauczyli się dwóch czarów - Invisibility oraz Fly (obydwa są z kanonu magii powietrza). Będą nam one potrzebne do dalszej rozgrywki. Jeśli posiadamy wiedzę na ich temat, to udajemy się do Baracada Desert.

Baracada Desert

Rzucamy na naszą grupę czar Fly. Zaczynamy odwiedzać domy, do których w normalny sposób nie mogliśmy dotrzeć. W Rowan's House dostaniemy quest - mamy pięć razy wygrać walki organizowane w Arenie (na poziomie Knight). Teleportujemy się do Celeste.

Celeste

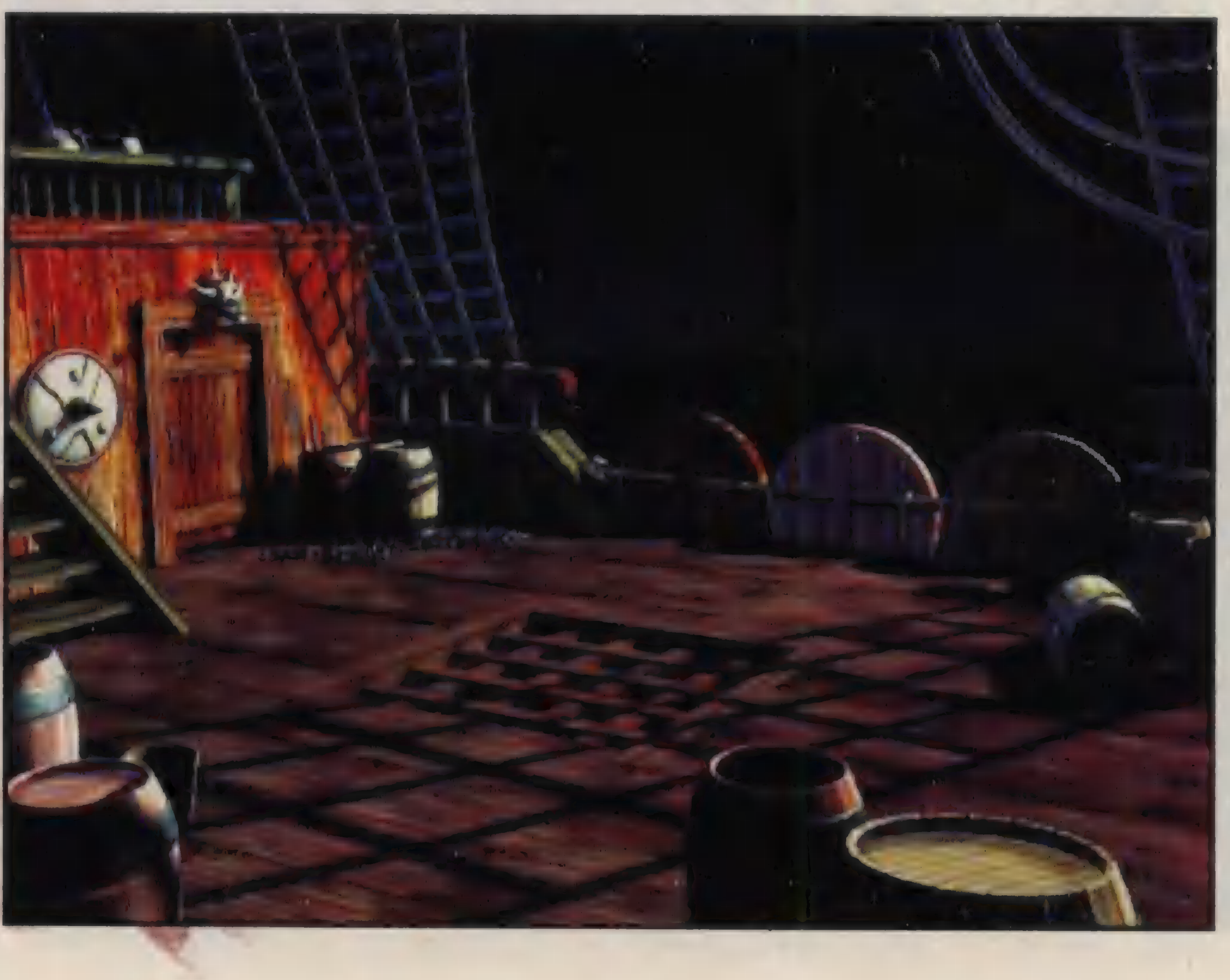
Rzucamy na naszą grupę czar Fire Troch (aby lepiej widzieć w ciemnościach) oraz Invisibility (jesteśmy niewidzialni!) i wchodzimy do Walls of Mist.

The Walls of Mist

Przeciwnicy nas nie widzą (dopóki ich nie zaatakujemy lub nie rzucimy jakiegoś czaru). Powinniśmy się spieszyć, bo czar niewidzialności nie będzie trwał zbyt długo. Wchodzimy do głównej komnaty i przechodzimy przez pierwszą z bram (po lewej). Idziemy na północ, następnie skręcamy na wschód. Dochodzimy do panelu sterowania (trzy przyciski i wajcha). Wciskamy wszystkie trzy i zawracamy. Idziemy do końca korytarza. Dojdziemy do kolejnego panelu starowania - wciskamy środkowy przycisk i przesuwamy dźwignie. Na dole otworzy się skrytka. W skrzyni znajdziemy klucz. Wracamy do głównej z komnat. Jeśli nasz czar niewidzialności przestał działać (lub przestanie działać za mniej niż godzinę), to opuszczamy budowlę, rzucamy go ponownie i znowu wchodzimy. Teraz wybieramy środkową bramę. Chodzimy ślimakiem na dół. Idziemy do zachodniej komnaty. Klikamy na okrągłym kamieniu, który znajduje się w jej centralnym punkcie. W głównej sali otworzyła się skrytka (znajdziemy trochę złota). Idziemy do północnej komnaty i klikamy na kamień - w głównej sali zjedzie na dół winda. Wchodzimy na nią (w południowo-zachodniej części sali). Na górze, w skrzyni, znajdziemy kolejny klucz. Wspinamy się na górę i teleportujemy bramą. Wchodzimy w trzeci portal. Idziemy na północ i przechodzimy przez falującą ścianę. Zjeżdżamy windą na dół. Idziemy cały czas przed siebie, aż dojdziemy do komnaty ze zbiornikami wodnymi. Po obu jej stronach znajdują się komnaty z pustymi zbiorniczkami na wodę. Wystają z nich przyciski - trzeba je wszystkie wcisnąć. W głównej komnacie będziemy mogli zeskoczyć na dół (przy południowej ścianie). W skrzyni znajdziemy ostatni z kluczy. Wracamy do bramy i teleportujemy się. Używamy wszystkich kluczy (klikamy na kamieniach). Otworzą się drzwi. Opuszczamy Walls of Mist.

Celeste

Udało się nam! Nikogo nie zabiliśmy. Po odbiór nagrody udajemy się do zamku.



Castle Lambert

Spotykamy się z Markusem. W nagrodę za wykonanie zadania zastaniemy członkami gildii światła, a nasz zamek w Harmondale zostanie znowu rozbudowany. Wychodzimy.

Celeste

W jednym z Hostel (we wschodniej części Celeste) dostaniemy quest - odzyskać kawałek ołtarza z Temple of Light w Celeste i Temple of Dark w the Pit. Naprzeciwko dostaniemy kolejne zadanie - zabić Wampira w Wine Cellar w Tatalia. W domu obok czeka na nas następny quest - zdobyć Case of Soul Jars z Castle Gloaming w the Pit. Opuszczamy Celeste i udajemy się do Harmondale.

Harmondale

W każdą niedzielą są organizowane (ze stajni) wycieczki do Areny. Czas powalczyć.

Arena

Rzucamy na naszą grupę wszystkie możliwe czary ochronne (nie wiadomo z kim przyjdzie nam stoczyć pojedynek). W rozmowie z Arena Masterem wybieramy poziom Knight. Teraz pozostaje nam tylko pokonać przeciwników (nie jest to prosta sprawa - czasami Arena Master przywoła przeciwników, których nie będziemy w stanie (na razie) pokonać - lepiej wtedy uciekać. Po wygranej walce udajemy się do Mistrza Areny i odbieramy nagrodę - 7000 sztuk złota. Opuszczamy Arenę.

Harmondale

Jeszcze cztery zwycięstwa i wykonamy zadanie. Jeśli udało nam się wygrać bez większych problemów, to czekamy do następnej niedzieli i znów walczymy. Jeśli mieliśmy problemy, to odkładamy to na inny termin, idziemy odwiedzić nasz zamek.

Castle Harmondale

Jeśli zaatakuje nas Golem, to nie pozostaje nam nic innego, jak go zgładzić. Wybieramy się na małą wycieczkę po zamku. Mamy własne sklepy i świątynie! Idziemy korytarzem na wschód i wchodzimy na górę północnymi schodami. Skręcamy na zachód i przeszukujemy wszystkie komnaty, skrzynie, szafy. Jedna z południowych ścian (w pobliżu korytarza) jest fałszywa. Schodzimy na dół, opuszczamy nasz zamek i udajemy się do Erathia.

Erathia

Idziemy do zamku. Przed wejściem rzucamy na naszą drużynę czar Invisibility. Czas trochę pomyszkować.

Castle Gryphonheart

Zamiast do sali tronowej udajemy się korytarzem na północ. Mijamy strażników. Przeszukujemy komnaty i pozbawiamy je złota. Uwaga! Nie podchodźmy zbyt blisko straży, bo mogą one wyczuć naszą obecność. Na końcu korytarza, na północnym-zachodzie, znajdziemy na ścianie obraz (przedstawia on mężczyznę w koronie - Archibalda). Zabieramy go i zawracamy. Teraz udajemy się na południe od sali tronowej. Otwieramy zachodnie drzwi. Jesteśmy chyba w jadalni. Skręcamy na północ. Naprzeciwko nas znajduje się fałszywa ściana. Za nią znajduje się kilka przedmiotów, w skrzyni sporo złota i wyjście. Na razie jednak skręcamy do północnego pomieszczenia. W ostatnim pokoju, na ścianie wisi obraz (mężczyzna w czarnej szacie - Roland). W skrzyni znajdziemy klucz. Opuszczamy zamek i udajemy się do Tatalia.

Tatalia

Idziemy oddać obrazy zleceniodawcy (Visconti Residence). Wykonaliśmy kolejny quest i otrzymaliśmy 50.000 sztuk złota! Rzucamy czar Invisibility i odwiedzamy Lorda Markhama.

Lord Markham's Manor

W sali na wschodzie w biurku wystaje przycisk. Gdy go wciśniemy, otworzy się wejście do tajnego pomieszczenia. W skrzyniach znajdziemy dużo złota i trochę przeciętnych przedmiotów. Idziemy na zachód. Ciężko jest przejść, aby nie zaalarmować strażników. W następnym pomieszczeniu, na kominku stoi waza - zabieramy ją i opuszczamy dom.

x: -171 y: -740 z: 65
20
1987
Alexis inflicts 54 points killing Lich

Tatalia

Udajemy się sprawdzić, co tak naprawdę się dzieje w Wine Cellar.

The Wine Cellar

Ale tu tłok! Przeciwnicy cieniutcy (Giant Bat, Inferno Bat, Shade, Ghost). No możę z wypadkiem Speaker of Dead - całkiem twarda sztuka. Pod schodami jest skrytka - znajdziemy tam buty. Po pokonaniu Nekromanty dobieramy się do skrzyni (chroni ją dość dobra pułapka). Nie znajdziemy w niej nic szczególnie ciekawego. Na zachodzie, za jednym z regałów z winem znajduje się przejście. Schodzimy na dół. O jaka ładna pani (Queen of the Dead)- tylko czemu ona do nas strzela? Cóż, chyba nas nie lubi - trzeba ją zabić (a raczej zgładzić bo ona już nie żyje - nie jest to łatwe). Aaaa Wampiry! A my nie mamy czosnku ani wody święconej. No cóż trzeba będzie je pozabijać w mniej wyrafinowany sposób - czarami. Przeszukujemy piwnicę. Północna ściana jest fałszywa - kolejne wampiry. Na wschód od trumny znajduje się przycisk - otworzy się skrytka. W skrzyniach znajdziemy znakomite przedmioty (uwaga na silne pułapki). Wychodzimy. Kolejne zadanie wykonane. Udajemy się do Erathia.

Erathia

Idziemy do Erathian Sewers złożyć wizytę Mistrzowi Złodziei.

Erathian Sewers

Klikamy na teleporcie i znajdujemy się na kamieniach, które ustawiliśmy wcześniej. Idziemy na północ. Oddajemy wazę - kolejny quest zakończony pomyślnie. Nasz Thief został mianowany Rouge.

Dostaniemy kolejne zadanie - Udać się do Watchtower6 w Deyja i przenieść ciężarki z góry wieży na niższy poziom. W nagrodę Rouge otrzyma promocję na Spy. Wracamy do miasta.

Erathia

Idziemy na południe od miasta. Dojdziemy do gór. Możemy rzucić czar Fly (polecam) lub próbować podejść pod górę w sposób konwencjonalny (wtedy wypada przynajmniej rzucić czar Feather Fall). Na południowym- zachodzie znajduje się obelisk, trochę złota i dużo rudy. W mieście wykorzystujemy rudę i udajemy się do Deyja.

Deyja

Na północnym-wschodzie jest zejście do The Pit.

The Hall of the Pit

Od razu atakuje nas grupa przeciwników (Walking Dead, Harpy, Stone Gargoyle). Idziemy na północ. Musimy pokonać kilka Harpy Queen. Wciąż idziemy na północ i schodzimy na dół. Przechodzimy przez most i przechodzimy przez falującą ścianę. Rzucamy czar Invisibility i otwieramy drzwi.

The Pit

Odwiedzamy tawernę i gramy w AcroMage (rozbudowujemy naszą wieżę do 100 poziomu). Udajemy się do Breeding Zone.

The Breeding Zone

Idziemy na północ. Przyjdzie nam walczyć z Żywiołakami Ognia (Guardian of Flame, Fire Elemental). Zeskakujemy na dół. Nie walczymy z potworami (Behemoth - są bardzo silne i strasznie wytrzymałe), tylko szybko biegniemy tunelem. W kolejnej z komnat znowu musimy pokonać kilku Żywiołaków Ognia. Zachodnia ściana jest fałszywa. Idziemy na południe. Do pokonania mamy kilku Gogów. Przechodzimy krętymi korytarzami, aż dojdziemy do komnaty z przyciskiem. Wciskamy i wracamy do najbliższego rozgałęzienia korytarzy. Skręcamy na zachód i udajemy się na północ. Dojdziemy do kolejnej komnaty z przyciskiem. Wciskamy go. W skrzyni znajdziemy księgę, której szukamy! Wracamy do głównego korytarza i idziemy na północ, potem na wschód. Dojdziemy do komnaty z trzema przyciskami - wciskamy wszystkie i zawracamy. Znowu idziemy na północ. Klikamy na jednym ze zbiorników na wodę. Wysunie się kładka, która umożliwi nam przejście na drugą stronę. Wciskamy przycisk. Na razie nie jesteśmy w stanie zrobić tu nic więcej, tak więc zawracamy. Wracamy do tunelu (do tego, przez który uciekaliśmy przed Behemothami). Ustawiamy się w ten sposób, żeby nie mogły do nas przejść (za wąski tunel), a my, żebyśmy mogli do nich swobodnie strzelać. Po dość długiej walce powinny paść martwe. Opuszczamy na razie Breeding Zone (pamiętajcie, aby przed wyjściem rzucić czar Invisibility!). Wychodzimy na powierzchnię.

Deyja

Idziemy (a może raczej lecimy) do Watchtower6.

Watchtower6

Od razu po wejściu musimy pokonać kilkunastu dość przeciętnych przeciwników (Necromancer, Shade). Idziemy na północ, wciskamy przyciski i zjeżdżamy windą na dół. Tu przeciwnicy będą bardziej wymagający (Clay Elemental, Lich). Jedziemy kolejną windą na górę (włączamy wcześniej turowy system rozgrywki - Enter). Wciskamy jeden z przycisków - rozsunie się most. Wyłączamy turowy system rozgrywki i biegniemy, jak najszybciej przez most. Ustawiamy się w rogu komnaty i rozpoczynamy bitwę z siłami wroga (a tych jest naprawdę sporo). Opłaca się rzucić czar Turn Undead (kanon magii ducha). Zbiegamy schodami na dół. W skrzyni znajdziemy kilka dość ciekawych przedmiotów i będziemy mogli trochę "podreperować" naszą drużynę. Wracamy na górę. Najpierw rozprawmy się z resztką Shade (najlepiej używać łuków - po co marnować cenne punkty mana). Przełączamy przycisk, rozsunie się kolejny most. Biegniemy w róg komnaty i walczymy z przeciwnikami. Schodzimy na dół, przeszukujemy komnatę, uzupełniamy energię. Wracamy, przełączamy przycisk i całą operację powtarzamy jeszcze dwa razy. W komnacie na południu, gdy zejdziemy po schodach, powinniśmy znaleźć przycisk (na zachodniej ścianie). Wciskamy go. Ciężarki ze szczytu wieży zostały opuszczone na jej dno. Zadanie wykonane. Rzucamy czar Feather Fall i zeskakujemy na dół. Odprawiamy do piekła kilku nekromantów, których napotkamy. Ściana północna jest fałszywa. Schodzimy na dół. Południowa ściana również jest fałszywa. Opuszczamy wieżę, wracamy do Erathia i udajemy się do Erathian Sewers.

Erathian Sewers

Idziemy do Master Thiefa i odbieramy promocję na Spy. Wychodzimy i wybieramy się w podróż do Baracada Desert.

Baracada Desert

Idziemy do Szkoły Magii.

The School of Sorcery

Swoje kroki skierujemy od Thomasa Greya. Bardzo się ucieszy, że odzyskaliśmy księgę. W nagrodę nasz Wizard zostanie Archmage. Dodatkowo będziemy mogli zatrzymać kopię księgi. Wychodzimy i teleportujemy się do Celeste.

Celeste

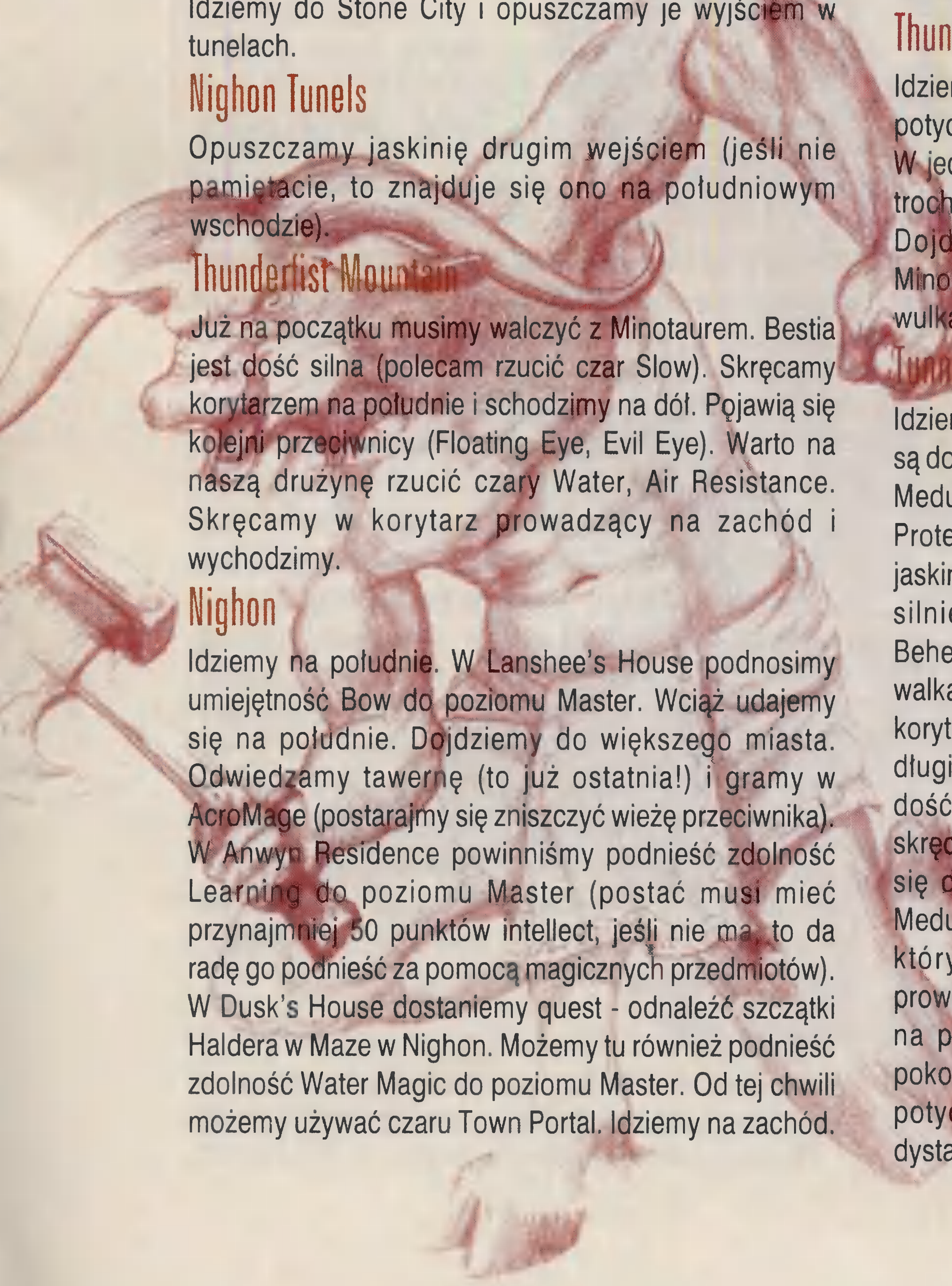
Idziemy do Gildii Światła. Nasz Archmage może nauczyć się wykorzystywania czarów z tego kanonu. Należy to jak najszybciej uczynić i zakupić odpowiednie księgi. Polecam przeznaczać wiele skill points na tę umiejętność (bardzo silne czary ochronne i ofensywne). Warto również, jak najszybciej, podnieść ją do poziomu Master lub Grandmaster. Wybieramy się do jednego z Hostli (mieszka w nim Crag Hack) i odbieramy nagrodę za pokonanie Wampira w Tatalia. Wracamy do Baracada Desert.

Baracada Desert.

W Zimm's home dostaniemy quest do wykonania - odzyskać Seasons' Stole z Hall of the Pit. W Lighsworn Residence możemy podnieść umiejętność Light Magic do poziomu Expert. Jeżeli mamy ją rozwiniętą przynajmniej do 7 poziomu, to teleportujemy się do Celeste i podnosimy ją do Master (Morningstar Residence). Jeśli nie, to zróbmy to jak najszybciej. Udajemy się do Barrow Downs.

Barrow Downs.

Idziemy do Stone City i opuszczamy je wyjściem w tunelach.



Nighon Tunels

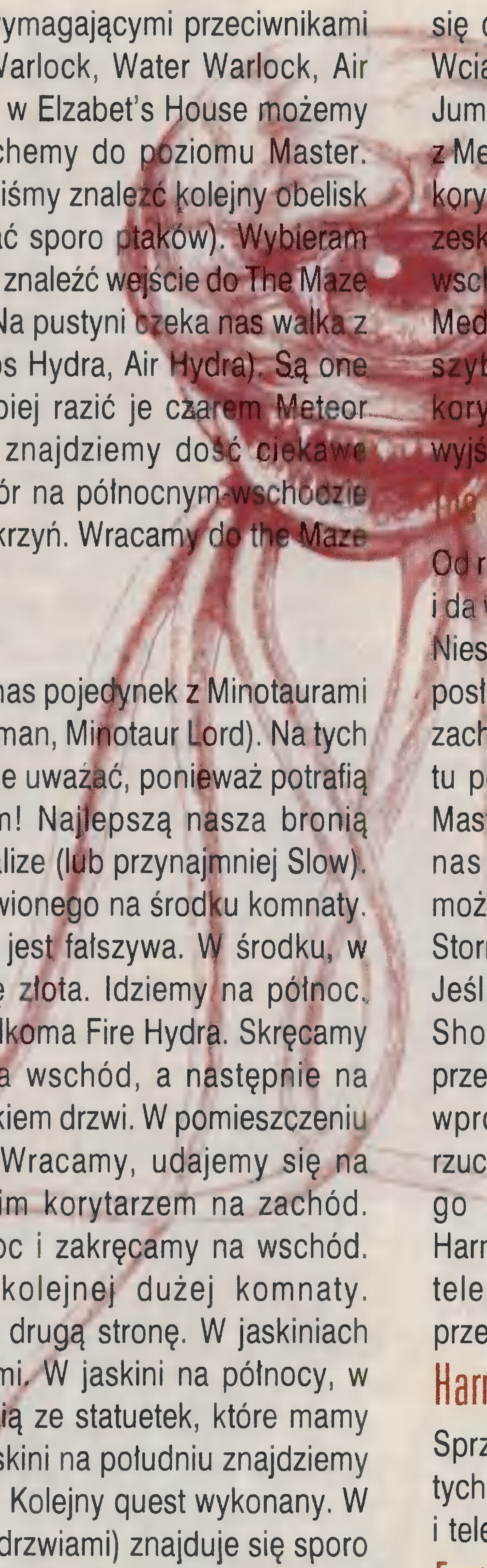
Opuszczamy jaskinię drugim wejściem (jeśli nie pamiętacie, to znajduje się ono na południowym wschodzie).

Thunderfist Mountain

Już na początku musimy walczyć z Minotaurem. Bestia jest dość silna (polecam rzucić czar Slow). Skręcamy korytarzem na południe i schodzimy na dół. Pojawią się kolejni przeciwnicy (Floating Eye, Evil Eye). Warto na naszą drużynę rzucić czary Water, Air Resistance. Skręcamy w korytarz prowadzący na zachód i wychodzimy.

Nighon

Idziemy na południe. W Lanshee's House podnosimy umiejętność Bow do poziomu Master. Wciąż udajemy się na południe. Dojdziemy do większego miasta. Odwiedzamy tawernę (to już ostatnia!) i gramy w AcroMage (postarajmy się zniszczyć wieżę przeciwnika). W Anwyn Residence powinniśmy podnieść zdolność Learning do poziomu Master (postać musi mieć przynajmniej 50 punktów intellect, jeśli nie ma, to da radę go podnieść za pomocą magicznych przedmiotów). W Dusk's House dostaniemy quest - odnaleźć szczątki Haldera w Maze w Nighon. Możemy tu również podnieść zdolność Water Magic do poziomu Master. Od tej chwili możemy używać czaru Town Portal. Idziemy na zachód. Czeka nas walka z dość wymagającymi przeciwnikami (Roc, Thunderbird, Fire Warlock, Water Warlock, Air Warlock). W małej osadzie w Elzabet's House możemy podnieść umiejętność Alchemy do poziomu Master. Idziemy na północ. Powinniśmy znaleźć kolejny obelisk (przedtem musimy pokonać sporo ptaków). Wybieram się na wschód. Powinniśmy znaleźć wejście do The Maze (nie wchodzimy na razie). Na pustyni czeka nas walka z Hydrami (Fire Hydra, Chaos Hydra, Air Hydra). Są one bardzo wytrzymałe (najlepiej razić je czarem Meteor Shower). Przy zwłokach znajdziemy dość ciekawe przedmioty. Na jednej z gór na północnym-wschodzie znajduje się sporo (pięć) skrzyń. Wracamy do the Maze i wchodzimy.



The Maze

Idziemy na północ. Czeka nas pojedynek z Minotaurami (Minotaur, Minotaur Headsman, Minotaur Lord). Na tych ostatnich trzeba szczególnie uważać, ponieważ potrafią zabić jednym uderzeniem! Najlepszą nasza bronią będzie rzucanie czaru Paralize (lub przynajmniej Slow). Dojdziemy do cokołu ustawionego na środku komnaty. Południowa ściana w nim jest fałszywa. W środku, w skrzyni znajdziemy trochę złota. Idziemy na północ. Czeka tu na nas walka z kilkoma Fire Hydra. Skręcamy pierwszym korytarzem na wschód, a następnie na północ. Otwieramy przyciskiem drzwi. W pomieszczeniu znajdziemy sporo złota. Wracamy, udajemy się na północ i skręcamy wąskim korytarzem na zachód. Idziemy kawałek na północ i zakręcamy na wschód. Powinniśmy dojść do kolejnej dużej komnaty. Przechodzimy mostem na drugą stronę. W jaskiniach czeka nas walka z Hydrami. W jaskini na północy, w skrzyni, odnajdziemy trzecią ze statuetek, które mamy ustawić na ołtarzach. W jaskini na południu znajdziemy w skrzyni szczątki Haldara. Kolejny quest wykonany. W następnych jaskiniach (za drzwiami) znajduje się sporo Hydr, ale także mnóstwo złota i przydatnych przedmiotów. W zasadzie to już możemy opuścić labirynt, jeśli jednak walka nie sprawia nam większych problemów to proponuję zawrócić na zachód i iść na północ. W skrzyniach znajdziemy bardzo dużo złota i wiele znakomitych przedmiotów.

Nighon

Udajemy się do Dusk's Home i odbieramy nagrodę za odnalezienie urny. Czas dokładnie zwiedzić wygasły wulkan (wchodzimy wejściem na wschód od osady).

Thunderfist Mountain

Idziemy na północ i skręcamy na zachód. Czeka nas potyczka z latającymi oczami. Udajemy się na południe. W jednej z grot powinniśmy znaleźć skrzynię, a w niej trochę złota. Wracamy i idziemy tunelem na zachód. Dojdziemy do dość dużej jaskini. Po pokonaniu Minotaurów i Oczu udajemy się na północ i opuszczamy wulkan.

Tunnels to Eeofol

Idziemy na północ i skręcamy na zachód. Przeciwnicy są dość wymagający (Queen Medusa, Empress Medusa, Medusa). Przed walką z nimi powinniśmy rzucić czar Protection Magic (kanon magii ciała). Przeszukujemy jaskinie i idziemy na północ. Tu przeciwnicy są jeszcze silniejsi (Young Behemoth, Behemoth, Acient Behemoth). Koniecznie rzucamy czar Paralize, wtedy walka będzie tylko formalnością. Idziemy dalej głównym korytarzem, dochodzimy do kolejnych grot. Udajemy się długim korytarzem na północ. Powinniśmy dojść do dość dużej jaskini. Przeszukujemy pobliskie groty i skręcamy na południe. W pobliskich jaskiniach znajduje się dużo złota i przedmiotów (ale niestety również Medus). Idziemy na wschód. Dojdziemy do miejsca, w którym tunel rozgałęzia się. Wybieramy drogę prowadzącą na wschód (jeśli chcemy to możemy pójść na północ, znajduje się tam sporo złota, lecz do pokonania mamy kilka Medus i Behemothów). Kolejna potyczka z Behemothami (można je łatwo wybić z dystansu, ponieważ korytarze są zbyt wąskie, aby mogły się one przez nie przecisnąć) i kolejne złoto.

Wciąż idziemy na wschód. Trzeba będzie użyć czaru Jump, aby przeskoczyć nad rozpadliną. Kolejna walka z Meduzami. Skręcamy na północ. Idziemy dość długim korytarzem, pokonujemy Behemothy i w ostatniej z jaskiń zeskakujemy na dół. Zabieramy złoto, udajemy się na wschód. Wejdziemy do bardzo dużej jaskini. Pełno tu Meduz. Zamiast z nimi wszystkimi walczyć, możemy szybko pobiec na południowy wschód i skręcić korytarzem na północ. Na jego końcu znajdziemy wyjście z tuneli.

The Land of the Giants

Od razu napotkamy Archibalda. Poprosi on nas o pomoc i da wspaniałą broń - Blaster (pochodzi z Wieku Cudów). Niestety, na razie nikt z naszej drużyny nie może się nią posługiwać. Rzucamy czar Fly i udajemy się na północny zachód. Dojdziemy do jedynej chaty w okolicy. Możemy tu podnieść zdolność Armsmaster do poziomu Grand Master . Wciąż udajemy się na północny zachód. Czeka nas potyczka z najtrudniejszymi przeciwnikami z możliwych - Smokami i Tytanami (Titan, Blood Titan, Storm Titan, Green Dragon, Blue Dragon, Red Dragon). Jeśli posiadamy silną drużynę, znamy czary Meteor Shower i Starbust, to możemy nawiązać walkę z przeciwnikiem (a warto, bo przy zwłokach znajdziemy wprost cudowne przedmioty). W innym przypadku, rzucamy czar Invisibility. Powinniśmy znaleźć ołtarz. Gdy go dotkniemy to zostaniemy teleportowani do Harmondale. W ten sposób uaktywniliśmy starodawny teleport. Gdy dotkniemy ołtarz w Harmondale to przeniesie on nas do Land of the Giant.

Harmondale

Sprzedajemy w sklepach niepotrzebne przedmioty (a tych powinniśmy mieć sporo). Rzucamy czar Town Portal i teleportujemy się do Erathia.

Erathia

Odwiedzamy Barnes Home. Zostaliśmy uznani mistrzami AcroMage! W skrzyni przed domem czeka na nas nagroda - trochę złota, trochę znakomitej rudy i cztery bardzo potężne przedmioty - artefakty! Możemy wykorzystać rudę, kupić księgi z czarami. Jeśli możemy, to *powinniśmy podnieść zdolność Fire Magic do* poziomu Grand Master (w Blayze's). Teleportujemy się do Celeste.

Celeste

Jeśli nasz Archmage ma rozwiniętą zdolność Light Magic do 10 poziomu to udajemy się do Castle Lambent i u Gavina Markusa podnosimy ją do Grand Master. *Kupujemy nowe czary, czarne eliksiry (jeśli mamy dość* pieniędzy). Na koniec odwiedzamy salę ćwiczeń i teleportujemy się do Bracada Desert.

Bracada Desert

Udajemy się na północny zachód, ustawiamy ostatnią ze statuetek na ołtarzu. Teleportujemy się do Tularean Forest.

Tularean Forest

Idziemy do Thom Lumbra i odbieramy nagrodę za ustawienie wszystkich statuetek. Rzucamy czar Fly i udajemy się do miasta. Znajdziemy kolejny obelisk i dużo rudy. Wybieramy się do Avlee.

Zoltan hits Goblin B for 14 damage

Avlee

W Kaine's (na wyspie) możemy podnieść umiejętność Meditation do poziomu Grand Master . Udajemy się do Titan's Stronghold.

Titan's Stronghold

W skrzyni znajdziemy prawdziwe skarby. No, ale jest ona zabezpieczona silną pułapką. Przeciwnicy jakich tu napotkamy są bardzo silni (Tytani, Smoki). Jeśli okażą się oni ponad nasze siły to rzucamy czar Invisibility i spokojnie zwiedzamy budowlę. Idziemy na północ. Zabijamy Smoka i skręcamy na wschód. Na Tytanów rzucamy czar Paralize. W komnatach i w skrzyniach znajdziemy bardzo dużo złota i wspaniałych przedmiotów. Zawracamy, idziemy korytarzem na zachód i skręcamy na północ (drugim z korytarzy). Skręcamy na wschód - w skrzyni znajduje się Perfect Bow. To jego szukaliśmy. W komnacie na zachodzie, po pokonaniu Smoka, znajdziemy trochę złota. Znowu udajemy się na północ. W ostatnim z pomieszczeń, w skrzyniach znajdziemy sporo złota. Skręcamy na wschód. W jednej z komnat znajduje się trochę złota. Odbijamy w północny korytarz. Na jego końcu, w skrzyni odnajdziemy znaczne ilości złota. Najwyższy czas opuścić warownię. Teleportujemy naszą drużynę do Harmondale.

Harmondale

Idziemy do Marc Manor i odbieramy promocję na Master Archer. Dodatkowo, możemy podnieść tutaj umiejętność Bow do poziomu Grand Master. Teleportujemy się (albo podróżujemy) do The Pit.

The Pit

Aaa, wszyscy przeciwnicy nas atakują! Trzeba szybko reagować. Biegniemy do Breeding Zone.

The Breeding Zone

Po ostatniej naszej wizycie znowu zaroiło się tu od przeciwników. Pozbawiamy ich ponownie życia, aż do momentu, w którym będziemy mogli rzucić czar Invisibility (nie może być absolutnie żadnych wrogów w pobliżu). Wracamy do Pit.

The Pit

Czas dokładniej zwiedzić to miejsce. Jeśli przeciwnicy odkryją naszą obecność, to uciekamy do Breeding Zone i ponownie rzucamy czar Invisibility i wracamy do Pit. Idziemy na północ, następnie skręcamy tunelem na wschód. Zostaniemy teleportowani. Znajdujemy się w kolejnej części miasta. Są tutaj sklepy, gildia kanonu ziemi i ciemności. Załatwiamy interesy i wracamy do tunelu, którym przyszliśmy. Ponownie zostaniemy teleportowani do kolejnej części miasta. Idąc tunelem na zachód, dojdziemy do wejścia do Hall of the Midnight. Wracamy i udajemy się na północ. Znajdziemy kolejny obelisk, a także wejście do świątyni. Czas się pomodlić.

Temple of the Dark

Idziemy na północ. Przeciwnicy nie są zbyt wymagający (Acolyte of the Moon, Minion Vampire, Vampire, Cleric of the Moon, Priest of the Moon). Podchodzimy do ołtarza. Warto się mu dokładniej przyjrzeć. Należy nacisnąć jego dolną część - odsłoni się skrzynia. Znajdziemy w niej kawałek ołtarza, którego szukaliśmy. Skręcamy na zachód, a w następnej komnacie na wschód. Dojdziemy do kolejnego pomieszczenia. W skrzyni znajdziemy trochę złota i kilka przydatnych przedmiotów. Południowa ściana jest fałszywa - odnajdziemy kolejne skrzynie. Wracamy i idziemy na północ. Uwaga na pułapki! W komnacie na wschodzie, w salach, znajdziemy olbrzymie ilości złota i wiele znakomitych przedmiotów. Idziemy na zachód. Północna ściana jest fałszywa. Odnajdziemy trochę przydatnych przedmiotów. Naprzeciwko w bibliotece nie ma nic ciekawego. Wracamy do głównej komnaty i wskakujemy do basenu z wodą! Znaleźliśmy ukryte przejście. Przeszukujemy komnaty. Na południu jest ukryta ściana i kolejna na wschodzie. Zabijamy wampira i możemy opuścić świątynie (rzucamy czar Invisibility).

The Pit

Udajemy się do korytarza, którym przybyliśmy. Znowu zostaniemy teleportowani do kolejnej części miasta. Znajdziemy tu wejście do Castle Gloaming. Wchodzimy.

Castle Gloaming

Idziemy na zachód. Na najsilniejszych przeciwników rzucamy czar Paralize, a następnie posyłamy ich do piachu. Idziemy korytarzem na północ. W kolejnej komnacie wchodzimy schodami na wyższy poziom. Zeskakujemy do komnaty na północy. W skrzyni znajdziemy Słoje z Duszami. To właśnie po nie tu przybyliśmy. W zasadzie to możemy już opuścić zamek. Dla tych, którzy postanowią jeszcze trochę tu zostać, udzielę kilku wskazówek. W komnacie na południu znajdziemy skrzynie, a w niej trochę złota. W komnacie na zachodzie, w skrzyni, znajduje się kilka magicznych pierścieni. Wracamy do pierwszej z sal, którą odwiedziliśmy zaraz po wejściu do zamku. Tym razem wybieramy korytarz na południu. Wchodzimy do łódki i klikamy na rufie. Zostaniemy teleportowani w inne miejsce. Wchodzimy schodami na górę. Na dole wśród ławy leży skrzynia. Znajdziemy w niej trochę złota i kilka przedmiotów (w sumie nic ciekawego). Wracamy do łodzi i znowu się teleportujemy. Schodzimy schodami na dół. Znajdziemy wejście do sali tronowej. Niestety, jest ona zamknięta. Przeszukujemy skrzynie, wracamy do łodzi, teleportujemy się i opuszczamy zamek (pamiętając przedtem o rzuceniu czaru Invisibility).

The Pit

Wracamy do tunelu i znowu się teleportujemy. Wróciliśmy do pierwszej części miasta. Wychodzimy.

The Hall of the Pit

W skrzyni znajdziemy Season's Stole. Kolejne zadanie zakończone sukcesem. Opuszczamy krainę umarłych.

Deyja

W Cleareye's Home możemy podnieść umiejętność Perception do poziomu Grand Master , a w Nevermore Residence - Chain. Teleportujemy się do Celeste i odwiedzamy Świątynie. Schodzimy poszukać drugiego kawałka ołtarza.

Temple of the Light

Jedna z południowych ścian jest fałszywa. Schodzimy schodami na dół, a następnie wchodzimy na górę. Idziemy cały czas na północ. Schodzimy na dół krętymi schodami i wciąż udajemy się na północ. Wchodzimy na górę. Musimy trochę pomanipulować przełącznikami. Na zachodzie wciskamy symbol słońca, na północy symbol słońca i na wschodzie również symbol słońca. Zaskakujemy na dół i klikamy na ołtarzu. Wejście do tajemnej komnaty stanie przed nami otworem. Wchodzimy, w skrzyni znajduje się drugi kawałek ołtarza. Opuszczamy świątynię.

Celeste

Udajemy się do posiadłości Resurecty. Oddajemy jej obydwa kawałki ołtarza. Kolejny quest wykonany. Idziemy do Sir Careghema i wręczamy mu Soul Jars. Znowu wykonaliśmy zlecone zadanie! W domu naprzeciwko Robert the Wise wtajemniczy nas w nowe zadanie, jakie musimy wykonać. Musimy odebrać Control Cube jej właścicielowi- Tolbertiemu. Jego dom znajduje się w the Pit. Póki co, teleportujemy się do Bracada Desert.

Bracada Desert

Lecimy do Zimm's House i oddajemy Season's Stole. Kolejne zadanie zaliczone. Wybieramy się w podróż do Tatalia (teleportujemy się do Erathia i stamtąd pieszo lub konno do Tatalia).

Tatalia

Wybieramy się sprawdzić, co za niecne praktyki odbywają się w Mercenery Guild.

Mercenery Guild

Wciskamy przyciski i wchodzimy do głównej komnaty. Póki co przeciwnicy nie są zbyt straszni (Bandit, Rober, Bowman, Archer). Otwieramy drzwi na zachodzie. Przeciwnicy o wiele bardziej wymagający (Champion of the Sword, Master of the Sword). No, ale od czego mamy czar Paralize. Jest on wręcz konieczny przy walce z Master of the Sword. Za regałem z książkami znajduje się tajne pomieszczenie. W jednej ze skrzyń znajdziemy Heart of the Wood. W kolejnej z komnat południowa ściana jest fałszywa. W skrzyniach znajduje się trochę przedmiotów. Zawracamy. W komnacie na wschodzie odnajdziemy skrzynie, a w niej sporo złota i przydatnych przedmiotów. Wracamy do głównej sali i idziemy schodami na górę. Również tutaj odnajdziemy ciekawe przedmioty. Następnie opuszczamy Gildie, teleportujemy się do krainy elfów.

Tularean Forest

Wybieramy się na wschód. Na wyspie spotkamy Najstarsze Drzewo. Podziękuje nam ono za odzyskanie

Serca Lasu. Kolejne zadanie wykonane. Wybieramy się do Avlee.

Avlee

Od razu idziemy odwiedzić Temple of the Baa.

The Temple of the Baa

Schodzimy zachodnim ślimakiem, aż na sam dół. Przeciwnicy są dość silni (Devil Worker, Devil Warrior, Devil Capitan, Cleric of Baa). Szczególnie nieprzyjemni są Devil Capitan, albowiem potrafią oni odebrać naszym postaciom wszystkie punkty magii! Należy ich zabijać jako pierwszych w kolejności. W pierwszej komnacie na zachodzie jest fałszywa ściana. Przeszukujemy komnatę i idziemy na północ. Powinniśmy dojść do dość dużej sali. W jej centralnym punkcie stoi High Priest of Baa. Zabijamy go i teleportujemy się do naszego zamku.

Harmondale

Idziemy do Hume Residence i odbieramy nagrodę za zabicie Kapłana Baa. Nasz Initiate otrzyma promocje na Master. Teleportujemy się do The Pit.

The Pit

Przeciwnicy nas atakują. Szybko biegniemy na chwilę do The Hall of the Pit, rzucamy czar Invisibility i wracamy z powrotem. Idziemy na wschód i wchodzimy do jednego z domów.

The Small House

W środku komnaty spotkamy Tolbertiego. Jest on niesamowicie silnym przeciwnikiem. Dodatkowo używa potężnej broni (Blaster). Wystarczy jeden celny strzał i już nasz bohater przechodzi do historii. Zanim się z nim zmierzymy, proponuje rzucić na naszą drużynę czar Protection Magic (uchroni to nas w pewnym stopniu przed morderczymi właściwościami broni Tolbertiego). Dodatkowo opłaca się rzucić czar Summon Elemental (kanon magii światła). Istnieje duża szansa, że Tolbertii zacznie z nimi walczyć, a my będziemy go mogli w miarę spokojnie wysłać w zaświaty. Jeśli i to nie pomoże, pozostaje nam stary chwyt. Pamiętacie walkę ze Smokiem w pieczarze? Walczymy w czasie rzeczywistym, a gdy przeciwnik strzela to robimy unik do boku. To musi zadziałać. Przy zwłokach Tolbertiego odnajdziemy Control Cube. Teleportujemy się do Celeste.

Celeste

Idziemy do Roberta the Wise. Oddajemy Control Cube. Misja zakończona sukcesem. Odwiedzamy salę treningową (dawno tu nie byliśmy). Wstrzymajmy się chwilę z rozdysponowaniem skill points! Udajemy się do Zamku.

Castle Lambent

Idziemy do sali tronowej. Spotkamy tu Resurectre. Otrzymamy od niej zadanie - zabić Xenofexa w Colony Zod w Land of the Giants. Dodatkowo, każda z naszych postaci zostanie nauczona posługiwanie się Blasterem. Otrzymamy również jeden egzemplarz tej wspaniałej broni. Opuszczamy zamek.

Celeste

Przeznaczamy większość skill points na umiejętność posługiwania się Blasterem. Każda z naszych postaci powinna ją podnieść do dziesiątego poziomu. U Sir Caneghema możemy ją podnieść do poziomu Ekspert, obok w Crag Heck może nas nauczyć posługiwania się Blasterem na mistrzowskim poziomie. Na koniec udajemy się do Castle Lambent, tutaj u Resurectry możemy podnieść nabytą zdolność, aż do poziomu Grand Master. Teleportujemy się do Bracada Desert.

Bracada Desert

W Swett Residence odbieramy promocje na Ranger Lord. Teleportujemy się do Harmondale. Rzucamy na naszą grupę czar Invisibility i klikamy na ołtarzu.

The Land of the Giants

Lecimy na południe. Powinniśmy znaleźć ostatni z obelisków. Teraz będzie nam potrzebna kartka i długopis (no, takie realne, wiecie - nie szukajcie przez przypadek gdzieś w grze). Przepisujemy wszystkie wiadomości wyświetlone przez obeliski w pionie, każdą w oddzielnej kolumnie. Powinniśmy otrzymać 14 kolumn, każda po osiem liter. Teraz czytamy poziomo ułożoną zagadkę. Powinna wyglądać w ten sposób: Pirates Five one survive hide the gold under the sand white flower witching hour bloom upon a haunted land. Rozwiązanie tej zagadki wcale nie jest takie trudne. Warto troszkę się pomęczyć, bo skarb, jaki znajdziemy, jest wręcz przewspaniały. Udzielę małej podpowiedzi - znajduje się on na Evenmorn Island. Ale nic więcej nie powiem. Nie chcę psuć zabawy (no chyba że ktoś już naprawdę będzie chciał - wtedy niech pisze, to pomogę). Kontynuujemy naszą przygodę. Lecimy na południowy zachód. Znajduje się tu wejście do Colony Zod.

Colony Zod

Idziemy na zachód, otwieramy drzwi i skręcamy na północny-wschód. W ostatniej z komnat znajdziemy kolejny Blaster. Zawracamy i udajemy się na zachód. W ostatnim z pomieszczeń znajdziemy windę. Jedziemy nią na górę. Powinniśmy dojść do panelu sterowania. Wciskamy kolisty przycisk i dwa trójkątne. Idziemy na zachód. Przeszukujemy komnaty. W skrzyniach znajdziemy kolejne Blastery. W ostatniej celi należy wskoczyć na półkę skalną (czar Jump). W klatce znajduje się Roland! Podziękuje nam on za wydostanie go z niewoli, a także da nam klucz. Zawracamy, zjeżdżamy windą na dół i udajemy się do korytarza, który prowadzi na północny-wschód. Dojdziemy do dużej komnaty. Otwieramy północne drzwi, jedziemy kolejną windą na górę. Wciskamy przyciski we wschodniej i zachodniej komnacie. Jedziemy windą na górę. Otwieramy drzwi kluczem, który otrzymaliśmy od Rolanda. W komnacie znajduje się Xenofex. Zabijamy go (nie jest to wcale takie trudne) i teleportujemy się do Celeste, stamtąd udajemy się do Castle Lambent.

Castle Lambent

W sali tronowej Resurectra podziękuje nam za nasz trud, który włożyliśmy w pokonanie Xenofexa. Otrzymamy od niej ostatnie, finałowe zadanie - odnaleźć statek Lincoln, wejść na jego pokład i odzyskać potężny artefakt z przeszłości - Oscillation Overthruster. Po wyjściu z sali, w skrzyni znajdziemy stroje do nurkowania (pamiętacie Intro? tam były podobne). Zabieramy je i teleportujemy naszą grupę do Tularean Forest.

Tularean Forest

Przed nami ostateczne zadanie. Warto się do niego dobrze przygotować. Powinniśmy dokończyć wszystkie nie wykonane do tej pory questy (o ile takie mamy), podnieść niektóre umiejętności do poziomu Master i Grand Master , zakupić trochę eliksirów leczących i przywracających punkty magii. Gdy uznamy, że jesteśmy gotowi to wybieramy się do Avlee.

Avlee

Zakładamy kombinezony (aby to uczynić, nasi bohaterowie muszą zdjąć wszystkie przedmioty - zbroje, broń, a nawet pierścienie). Lecimy na zachód i wybieramy się w drogę do Shoals.

The Shoals

Pod wodą, jedyną bronią jaką możemy używać jest Blaster. Nie możemy rzucić żadnego z czarów, tak więc czeka nas dość trudne zadanie (przeciwnicy są dość silni). Płyniemy na północ. Znajduje się tu wrak zatopionego statku. W skrzyni znajdziemy bardzo ciekawy przedmiot - Temple in a Botle (gdy ją użyjemy to automatycznie zostaniemy przeniesieni do Dziwnej Świątyni. Warto ją trochę pozwiedzać - znajdziemy tu twórców gry szwędających się po korytarzach! No, ale na nas czeka zadanie do wykonania. Płyniemy na północny-zachód. Znajduje się tu statek kosmiczny (wejście znajduje się na płozach).

The Lincoln

Przeciwnicy są bardzo wymagający (Seeker Droid, Sentinel Droid, Assassin Droid). Zdejmujemy kombinezony, zakładamy wszystkie nasze przedmioty. Rzucamy czary ochronne i zaczynamy walkę. Na przeciwnika możemy rzucić czar Paralize. Powinno ułatwić to nieco sprawę. Jednak ja preferuję walkę niekonwencjonalną. Wyposażamy wszystkich naszych bohaterów w Blastery i walczymy z przeciwnikami w czasie rzeczywistym! Bleastery są bronią bardzo szybką. Potrafią oddać kilkanaście strzałów, podczas gdy przeciwnik odda jeden. Zresztą sami zobaczycie. Otwieramy drzwi na południu i idziemy tunelem. Powinniśmy dojść do windy. Jedziemy na górę. Klikamy na panelu sterowania. Przywróciliśmy sterowanie. Zjeżdżamy na dół. Wracamy do głównej sali. Otwieramy drzwi od stróżówki. W środku znajdziemy przyciski. Wciskam je wszystkie. Powinna naszym oczom ukazać się skrzynia, w której znajdziemy Blaster Rifle. To cacko ma kopa! Jedziemy główną windą na górę. W skrzyni znajdziemy kolejny Blaster Rifle. Klikamy na panelu sterowania i idziemy dalej. Dojdziemy do dużej sali. Starannie przeszukujemy pomieszczenia na tym poziomie. Idziemy na południe. W komnacie na północy klikamy na panelu sterownia. Wracamy do dużej sali i wchodzimy na górny poziom po schodach. W południowej komnacie, w centralnym punkcie, znajduje się olbrzymi pojemnik z jakąś czarną mazią. W nim znajduje się przedmiot, którego tak bardzo pożądamy i który mamy zdobyć - Oscillation Overthruster. Zabieramy go. Statek zaczyna ulegać samozniszczeniu, tak więc teleportujemy się do Celeste i biegniemy do Castle Lambent.

Castle Lambent

Dumni, z podniesionymi głowami, wchodzimy do sali tronowej. Rozmawiamy z Resuractrą i teraz pozostaje nam tylko obejrzeć outro i czekać na ósmą część Might and Magic!

Artur Okoń

PS. Jeśli będzie odzew, w następnym numerze dostaniecie listę czarów, rozkład jazdy powozów, wykaz gildii i co tam jeszcze uda mi się zdobyć. Warunkiem są jedynie listy do redakcji!

producent: Acclaim Entertainment / Iguana
platforma: PC, N64, PSX

Shadow Man

Witamy po drugiej stronie! Przed Tobą, Shadowmanie, trudne wyzwanie. Musisz odwiedzić czeluście piekielne, pokonując przy tym potworne maszkary, zdobywając energię niedostępną żadnemu śmiertelnikowi oraz broń, zrodzoną tylko w umysłach fanatyków. Na końcu zaś zmuszony będziesz zmierzyć się z samym Legionem - zarządzającym tym złem...

Uwaga: ShadowMan jest grą bardzo, bardzo specyficzną. Z jednej strony sprawia to sam jej temat - VoDoo i zmarli, czeluście piekielne i domy wariatów, seryjni, maniakalni mordercy i niesamowite stworzenia rodem z koszmarów najbardziej ekscentrycznych i kontrowersyjnych artystów - nie nadaje się on raczej na opowieść na dobranoc. Z drugiej zaś, tej bardziej technicznej strony... Cóż, nie jest on liniowy, stąd też przedstawiony poniżej sposób przejścia jest jedynie propozycją. Często jednak będzie się zdarzać, że będziecie zmuszeni cofać się do odwiedzonych wcześniej "rozdziałów", by - wykorzystując nowo nabyte zdolności - móc wziąć niedostępną wcześniej Dark Soul, czy przedmiot... - to zaś może sprawić, że tekst stanie się niejasny, a nawet - może wydawać się błędny... Dlatego też zalecam - przed rozpoczęciem gry na danym poziomie przeczytajcie poświęcony mu fragment w całości - nie dowiadujcie się na bieżąco co i jak robić - pogubić się w mrokach piekieł jest łatwo...

·Louisiana Bayou·

Plan: Rozpoczynasz w ciele Mike'a LeRoi. Biegnij do przodu, po drodze przeskakując dwie nierówności terenu. Po krótkim czasie powinieneś dotrzeć do mostu. Jeżeli nań wejdziesz - załamie się pod tobą, a ty wylądujesz w rzeczce. Nie ma jednak tego złego... Jeżeli pobiegniesz w jedną stronę, zdobędziesz pierwsze w Twojej wędrówce Cadeaux (później zwany Prezentem). Udanie się w drugą stronę zaprowadzi cię na drogę - jeszcze przed zerwanym już mostem. Teraz przeskocz go i biegnij dalej. Po chwili dobiegniesz do dużej polany, zakończonej małym pomostem, na którym ujrzysz szczekającego na ciebie psa. Ten po chwili odejdzie; wtedy podciągnij się na pomost (podejdź jak najbliżej niego, po czym skocz) i biegnij dalej. Miń dwa budynki, do których na razie nie masz dostępu. Za drugim budynkiem jest lina - złap się jej (podskocz) i przejdź na drugą stronę. Znajdziesz się w jaskini. Idź cały czas do przodu, zbierając prezenty. Po chwili dotrzesz do ściany, na którą teoretycznie nie da się wspiąć. Złap się jej (skok), lecz nie próbuj podciągać się! Zamiast tego przesuń swojego bohatera w lewo (klawisz lewo) i dopiero gdy półeczka nad tobą rozszerzy się w podłogę groty, podciągnij się. Idź do przodu - dotrzesz do budynku kościoła. Wejdź do środka, przez podwójne wrota. Staniesz przed Mamą Nettie. Ona opowie Ci całą historię zawezwania Ciebie oraz ofiaruje dwa niezbędne później przedmioty: <Shadowguna> i Pluszowego Misia (Teddy Bear).

Dark Soulz: Twoim celem będzie zebranie <Dead Souls> (Dusze). Do niektórych z nich nie będziesz mieć dostępu od razu. Często więc będziesz zmuszony teleportować się do miejsc, w których byłeś już dawno temu, skacząc po poziomach bądź ułatwić sobie życie i zebrać wszystkie dusze hurtowo: pod koniec gry.W zakamarkach pierwszej planszy znaleźć można osiem dusz, lecz na razie nie masz dostępu do żadnej z nich. Wpierw będziesz musiał odnaleźć <Le'Clipser Knife>, który pozwoli zwiedzać ci tę krainę pod postacią Shadowmana. Wróć tam, gdzie wcześniej załamał się pod tobą most. Pamiętasz jeszcze mały tunelik, którym wychodziłeś? Właśnie tam ukryta została pierwsza (1) dusza. Teraz użyj Pluszowego Misia - <Teddy Bear> - teleportuje cię on do kościoła. Tam też znajdują się dwie kolejne dusze, w dwóch różnych miejscach (2,3) - obydwie łatwe do odnalezienia. Wyjdź na zewnątrz kościoła. Jest tam miejsce na jakiś zapomniany przedmiot. Połóż tam Batutę - <Baton> - dzięki temu dostęp do czwartej duszy stanie się możliwy (4). Jeśli już tu jesteś - podejdź do szarej płyty z wyrytą runą na niej. Połóż na niej <Calabash>. Pod płytą znajduje się kolejna dusza (5), którą możesz już pozyskać. Stąd cofnij się odrobinę - do zamkniętego budynku z zamkiem w drzwiach. Strzel w zamek - drzwi staną przed tobą otworem. Wejdź do środka i nie zważając na ostrzegawcze tabliczki skocz w dół. Wylądujesz w podziemnym jeziorku. Płyń do przodu, aż do miejsca, w którym będziesz musiał dokonać wyboru - płynąć na wprost bądź w prawo. Płyń w prawo, zakręcającym tunelem do miejsca, w którym będziesz miał możliwość wyjścia przy budynku. Popłyń w prawo i wpłyń w otwór - znajdziesz się przy kolejnej (6) duszy. Wróć, aż do rozwidlenia, na którym uprzednio popłynąłeś w prawo i płyń drugą odnogą - prosto. Wypłynąwszy złap się liny i przejdź na drugą stronę. Rozejrzyj się - w okolicy jest kolejna (7) dusza. Wreszcie udaj się do budynku, przy którym leży łódź. Jego drzwi zabite są deskami. Zniszcz tę prymitywną zaporę pistoletem i wejdź do środka. Poczekaj, starając się nie wpaść w panikę do chwili, gdy opadniesz na samo dno, pozbieraj wszystkie przedmioty, jakie znajdziesz, po czym wspinaj się w górę, dopóki nie dotrzesz do ósmej (8), ostatniej w tym miejscu duszy.

·Deadside: Marrow Gates·

Plan: Możesz się tu dostać, wykorzystując moc zaklętą w Pluszowym Misiu, jednak możesz również, jeśli oczekujesz naprawdę mocnych wrażeń - dać się zagryźć Rottweilerom. Tak czy inaczej - znajdziesz się w krainie umarłych. Przed sobą ujrzysz paru zombich. Jeśli chcesz, możesz ich zabić - pozyskanie ich duszy powiększy twój stan, nazwijmy to - zdrowia. Idź dalej, omijając bądź zabijając zombich (możesz wykorzystać te chwile na nauczenie się "obsługi" Shadowguna. Po paru chwilach dotrzesz do potężnej bramy. Tuż przed nią stoi Jaunty, jej strażnik; porozmawiaj z nim. Po kolejnej scence wyjaśniającej fabułę wrota zostaną otwarte przed tobą. Idź do przodu - dojdziesz do dużej sali, na której dole znajdziesz trzy bębny oraz zamkniętą bramę. Zignoruj je, wybij wszystkich wrogów na planszy, po czym skieruj się w lewo. Znajdziesz się w kolejnej dużej planszy. Tu nawet nie próbuj schodzić w dół! Przeskocz kamienny mostek i idź dalej. Wejdziesz w ciemne tunele, w których będą atakować cię <Slasher Zombie> (jest ich łącznie najprawdopodobniej 4) - uważaj - są groźnym przeciwnikiem. Znalazłszy się na zewnątrz, skręć w lewo i podejdź do drewnianego pomostu. Wespnij się na górę. Dotarłszy do rozwidlenia, skręć w lewo i idź cały czas do przodu. Przeskocz na kolejną platformę i kieruj się na wprost, dopóki nie dotrzesz do zamkniętej bramy. Możesz ją otworzyć, korzystając z przycisku na pobliskim postumencie. Wrota uchylą się - wejdź do środka. Pośrodku pomieszczenia w jakim się znajdziesz ujrzysz piedestał emanający żółtym światłem. Na jego blacie spoczywa Przepowiednia - <Prophecy>. Weź ją.

Dark Soulz: W pomieszczeniu z Przepowiednią, wespnij się, korzystając z występów ściennych na górę. Przeskocz na pobliską platformę - znajdziesz na niej twą pierwszą tu - najprawdopodobniej - duszę (1). Tuż obok niej ujrzysz płonący blok. Jeżeli dysponujesz już <Toucher Gads>, będziesz mógł go przesunąć, co da Ci dostęp do kolejnej, dziesiątej duszy (2). Zaraz po tym wykorzystaj moc drzemiącą w <Teddy Bear>, by przenieść się na prawie sam początek planszy. Stąd skręć w lewo i przejdź obok kolumny - dojdziesz do wodospadu. Jeżeli masz <Poigne>, możesz wspiąć się na górę po kolejną (3) duszę. Udaj się dalej, przechodząc przez pierwszą bramę i skręcając w lewo. Znajdziesz się w kolejnej dużej sali. Ujrzysz w niej kolejny krwawy wodospad - ponownie użyj <Poigne> - dzięki niemu pozyskasz ostatnią w tej planszy duszę (4).

·Deadside: Wastelands·

(Kraina Umarłych: Martwe Ziemie)

Plan: Drogę w to miejsce możesz znaleźć w miejscu, gdzie odkryłeś pierwszą duszę. Wróć więc tam i podejdź do zamkniętej bramy. Aby móc ją otworzyć będziesz musiał dysponować Mocą Cienia - <ShadowPower> - co najmniej 1. Biegnij na wprost - dotrzesz do potężnego mostu. Przebiegnij przezeń. Tu mała uwaga - w większości przypadków właśnie w ten sposób, udając się do bramy chronionej Mocą Cienia będziesz zmieniać poziomy. Wróćmy do gry: przed sobą ujrzysz wloty dwu tuneli. Obydwa prowadzą do tej samej lokacji, jednak każdy z nich "wypuści" cię w innym miejscu. To jednak nie gra znaczącej roli. Wybierz jeden z tuneli i biegnij do jego końca. Przed sobą zobaczysz spore jeziorko, nad powierzchnią którego latać będą "ptaszki". Wskocz do jeziora i przygotuj się do walki - wyjmij <Shadowguna>. Pod wodą zostaniesz zaatakowany przez małe "rybki" - zabij jak najszybciej jak możesz - w przeciwnym razie to one zabiją ciebie. To wprawdzie nie oznacza dla ciebie końca gry, oznacza jednak sporą stratę czasu poświęconego na ponowne dotarcie w to miejsce... Wybiwszy je płyń tunelem do miejsca, w którym będziesz mógł wyjść na powierzchnię. Momentalnie po wyjściu z wody zostaniesz zaatakowany prze dwa <Slasher Zombies>. Kawałek dalej napotkasz kolejnych dwóch. Wykończ wszystkie, po czym podejdź do dużego koła. Tuż obok niego znajdziesz przełącznik - wciśnij go - drzwi w małej chatce na skraju jeziora otworzą się...

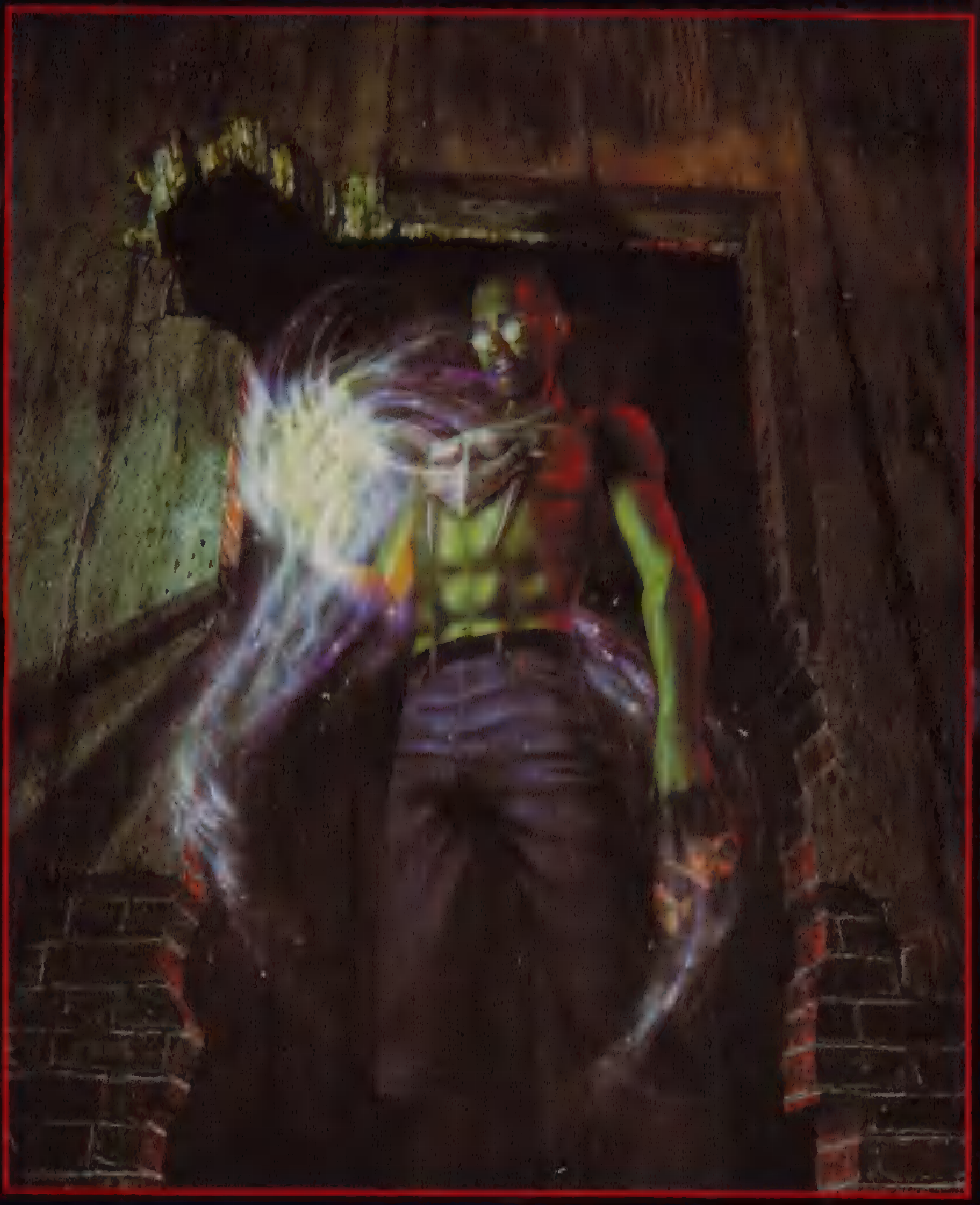
Na tej planszy możesz znaleźć kilka ciekawych przedmiotów, jednak wpierw, by nie komplikować, opiszę, jak dojść i pozyskać dusze...

Dark Soulz: Udaj się do domku, którego drzwi właśnie otworzyłeś. Wejdź do środka - przed sobą ujrzysz jedną z dusz. Zignoruj ją jednak - jeśli spróbujesz dostać się do niej, skacząc - na 100 procent spłoniesz w wrzącej lawie. Zamiast

tego wejdź na drewniany pomost i kolejno wybij kręcące się nieopodal <Slasher Zombies>. Biegnij w górę - dotrzesz do miejsca, w którym most jest zerwany. Przeskocz wyrwę - przed sobą ujrzysz tunel połyskujący niebieską i zieloną barwą. Wbiegnij w niego - znajdziesz się na kolejnej dużej polanie. Zbiegnij po rampie, przebiegnij obok pochodni i udaj się w kierunku tunelu. Tuż za nim znajdziesz duszę, którą widziałeś wcześniej (1)... Wróć na planszę z licznymi mostami. Zejdź w dół i rozejrzyj się wokół - na jednej ze ścian spostrzeżesz przycisk. Wciśnij go - z jednej ze ścian "wyskoczy" lina. Wejdź na samą górę, schowaj broń i korzystając z liny przejdź na drugą stronę planszy. Tu wyciągnij broń i wybij wszystkie kręcące się tu mutanty. Podejdź do jednej ze ścian i spróbuj się podciągnąć. W zagłębieniu znajdziesz kolejną (2) duszę. Uwaga: możesz tutaj również popróbować innych wejść/wyjść - to może okazać się przydatne w dalszych częściach gry. Chwyć się załomu, lecz jeszcze nie podciągaj. Przesuń się kawałek w którąkolwiek stronę, podciągnij i... naciśnij klawisz skoku. W ten sposób skoczyłeś w tył...

Przedmioty: Wejdź tam, gdzie znalazłeś drugą duszę. Przeskocz na drewnianą rampę, po czym skocz ponownie i biegnij do przodu. Z mostu, po którym będziesz się poruszać i który niestety szybko się skończy - ujrzysz <Asson>. Rozejrzyj się dokładnie - spostrzeżesz niewielką wyrwę w ścianie. Przeskocz tam, chwycisz się jej. Przesuń się odrobinę w lewo i skocz w tył - znajdziesz się na nieosiągalnej dotąd części mostu. Stąd wystarczy jedynie przejść kawałek do przodu i... wziąć ten użyteczny przedmiot... Jeżeli dysponujesz już Mocą Cienia - <ShadowPower> - większą niż pięć - idź do przodu i otwórz bramę. Znajdziesz tam <Enseigne> - cudowną broń sprawdzającą się znakomicie w trakcie walki z wieloma wrogami... Stąd wróć do głównej, tj. pierwszej planszy (planszy z pomostami). Wskocz na kolumnę, na której znalazłeś tak wiele amfor z niespodziankami. Z niej wskocz na drewniany pomost. Tu obejrzyj dokładnie ścianę obok pomostu - da się na nią wejść. Wbiegnij na samą górę - staniesz przed wejściem do kolejnego tunelu. Wejdź weń i przejdź nim do kolejnej komnaty. Udaj się w prawo, po drodze przeskakując wyrwę w moście. Przejdź przez kolejny tunel - znajdziesz się przed lekko skręcającym mostem, nad którym latać będą znane ci już dobrze ptaszki. Wykończ je wszystkie i wbiegnij do Świątyni Życia - <Temple of Life>. Tuż przed jej wejściem twym oczom ukaże się widmo Teddy Bear - oznacza ono, że odtąd możesz już teleportować się na tę planszę kiedykolwiek i skądkolwiek zechcesz. We wnętrzu świątyni skręć w lewo, przeskocz lawę i idź naprzód. Przeskocz ponad lawą, korzystając z tonącej kładki (miej na uwadze jednak, by nie stać na niej zbyt długo) i idź do przodu aż do miejsca, w którym staniesz przed wyborem: iść dalej naprzód czy przeskoczyć do pomieszczenia po prawej. Wybierz tę drugą możliwość. W salce, w której się znalazłeś na pierwszy rzut oka nic nie ma - rozejrzyj się jednak dokładnie, gdyż pozory lubią mylić. Obróć się w kierunku wyjścia - na prawo od niego ujrzysz wyrwę w murze. Skocz w jej kierunku, by się jej pochwycić. Przesuń się w lewo najdalej jak tylko możesz i skocz w tył. Cały ten manewr powtórz kawałek dalej i biegnij do przodu, uważając na kolce, mostki i <Slasher Zombies>. Wkrótce dotrzesz do dużej kopuły - zniszcz ją i skocz w dół. Weź batutę - <Baton> - leżącą nieopodal. Jeżeli zgromadziłeś już 100 prezentów możesz podejść do jednej z maszyn i użyć jej - otrzymasz 1 punkt zdrowia więcej. Zaraz po tym użyj mocy Teddy Bear - przeteleportuje cię on na początek świątyni.

Dark Soulz: Kilka z nich ukryto w Świątyni Życia - <Temple of Life>. Jeżeli dysponujesz <Marcher Gads>, wskocz w lawę i pozwiedzaj sobie liczne tunele znajdujące się w niej. W ten sposób powinieneś posiąść dwie kolejne dusze (3 i 4)... Wróć na główną drogę w świątyni. Pamiętasz miejsce, w którym udałeś się w prawo? Przejdź kawałek prosto - dotrzesz do żarzącego się bloku. Jeżeli masz <Toucher Gads>, możesz go przesunąć i wziąć kolejną (5) duszę. Kolejną duszę (6) znaleźć możesz również w <Temple of Live>; dostanie się do niej również wymaga <Nager Gads> - chroni ją jeziorko kwasu... Udaj się do sali, w której podziwiać można całe mnóstwo krwawych wodospadów. Wejdź po jednym z nich i idź cały czas do przodu - dotrzesz do chatki. Ukryto tam kolejną (7) duszę. Wejdź na kolejny wodospad i przejdź przez małą jaskinię do jej dużej części. Tu wespnij się po platformach na samą górę - aż do kolejnej (8) duszy. Stąd wskocz do wody i przepłyń kawałek, aż do jaskini, w której ujrzysz dużą wieżyczkę. Wybij wrogów i postaraj dostać się na szczyt wieżyczki, gdzie umieszczono następną (9) duszę. Udaj się wyżej - do miejsca, w którym znajdziesz przełącznik. Po jego wciśnięciu wachlarz zacznie się poruszać. Teraz wróć do pomieszczenia z dziewiątą duszą i pójdź tunelem po kolejną, dziesiątą (10) już duszę... Wróć do <Temple of Life>. Idziesz do niej zauważysz Govi leżącą na krawędzi. Użyj liny i weź kolejną duszę (11). Teraz wejdź do świątyni i podejdź do jeziora kwasu. Tuż obok niego znajduje się płonący kamień blokujący drogę. Odsuń go (jeżeli dysponujesz <Toucher Gads>), wybij Zombie i weź następną duszę (12). Wreszcie - wejdź na pomosty w pierwszej planszy, wejdź na samą górę - do budynku. Wejdź do jego wnętrza i pozyskaj ostatnią już na tej planszy (13) duszę.



·Asylum: Gateway·

(Dom Obłąkanych: Brama)

Plan: Z mostu prowadzącego do Wastelands zejdź w dół. Jest tutaj brama. Jeżeli dysponujesz Mocą Cienia większą niż jeden, możesz ją otworzyć. Stąd, ignorując dwie kolejne bramy, przejdź mostem do kolejnego etapu. Znalazłszy się tutaj - wskocz na metalową rurę i dobiegnij po niej do końca. Stąd masz dwa wyjścia: skakać, by dostać się w kolejne części tego budynku lub też skręcić w prawo i pobiec tunelem. Tak czy inaczej, będziesz musiał ominąć dwie pary miażdżących drzwi. Wreszcie znajdziesz się przed budynkiem <Asylum> (cudowna grafika, nieprawda?). Biegnij do głównej bramy - w tym miejscu pojawi się znak <Teddy Bear>, co oznaczać będzie, że możesz już teleportować się w to miejsce bez kłopotów. Zeskocz w dół i pójdź w prawo, po żelaznej rurze. Poruszaj się przez cały czas do przodu, bacząc, by nie zostać tkniętym ani ogień z rury ani drzwi. Wskocz na platformę, która przeprowadzi cię na drugą stronę pomieszczenia. Idź dalej i wejdź na pierwszą platformę. Z niej przejdź na drugą platformę, po czym zejdź na rurę i idź w lewo. Zatrzymaj się mniej więcej w połowie jej długości (w miejscu, gdzie wybija z niej płomień) i wskocz w korytarz, znajdujący się na lewo od Ciebie. Idź cały czas do przodu - dotrzesz do piwnic. Tu wybij przeciwników z hakami (dobrym sposobem jest krążenie wokół nich i jednoczesne strzelanie w nich) i kieruj się dalej, przez cały ten czas przemierzając główny korytarz piwnic. Wkrótce dotrzesz do rozwidlenia korytarzy, z których jeden, ten żółty, prowadzi do Klucza Inżynierskiego - <Engineer's Key> a drugi... Uprzedzę fakty: wejdź w ten drugi korytarz i posiądź duszę, która się tam znajduje. Teraz wróć do głównej ścieżki i idź przez cały czas na wprost. Zeskocz w dół, obróć się i zeskocz po raz wtóry. W tym pomieszczeniu zostaniesz zaatakowany przez znanych ci już hackmanów. Uważaj - są naprawdę niebezpieczni, a w tym miejscu nie ma odpowiedniej przestrzeni, by walczyć. Poruszaj się w jedną i drugą stronę, cofaj i staraj koncentrować ogień na jednym z wrogów. Po ich wybyciu weź klucz, jaki tu znajdziesz - to właśnie on otwiera główną bramę.

Dark Soulz: Jedną z nich (1), tę która została ukryta nieopodal <Engineer's Key>, odznaczyłem powyżej. Kolejne zaś... Korzystając z mocy Teddy Bear przeteleportuj się przed bramę <Asylum>. Otwórz ją (wejdź w menu przedmiotów, wybierz klucz i umieść go w dłoni, użyj ręki na drzwiach) i wejdź do środka. Wybij przeciwników z bronią i skieruj się do końca pomieszczenia. Tu staniesz przed wyborem: skręcić w lewo czy w prawo. Idź w prawo. Znajdziesz się małym pomieszczeniu, w którym spostrzeżesz jeszcze dwóch wrogów. Zabij ich i weź duszę (2) spoczywającą tutaj. Wróć na skrzyżowanie i udaj się pominiętą uprzednio drogą. Wkrótce dotrzesz do podobnego do uprzedniego pomieszczenia, z podobnym zestawem wrogów i - co najważniejsze - z kolejną (3) duszą... Wróć do głównego wejścia <Asylum>, zeskocz na rurę i skręć w lewo (tj. idź w przeciwnym kierunku niż poprzednio). Dojdziesz do miejsca, w którym drogę blokują płonące beczki. Jeżeli dysponujesz <Toucher Gads>, będziesz mógł bez obaw przejść tędy i dojść do skrzyżowania, na którym skręcisz w prawo. Dzięki temu znajdziesz następną (4) duszę. Teraz skręć w lewo, zniszcz przeciwników z hakami i znajdź kolejną (5) duszę. Idź dalej, po raz kolejny skręć w lewo i po raz kolejny zniszcz Govi i zbierz jego zawartość (6)... Wróć na skrzyżowanie i skręć w prawo. Wkrótce dotrzesz do wielkiego pudła. Wejdź na nie, wskocz na kable i wespnij się po nich na górę. Znalazłszy się na górze przejdź po nich tak, by móc spaść obok <Dark Soul> (7)... Ponownie użyj Mocy Teleportacji. Zeskocz na rurę i pójdź w prawo. Jeżeli dysponujesz <Marcher Gads> możesz zeskoczyć w lawę i poszukać kolejnej (8) <Mrocznej Duszy>. Jeśli tu już jesteś wejdź w ścieżkę i na skrzyżowaniu skręć w lewo, by otworzyć kolejne Govi i posiąść... (9)... Wróć na skrzyżowanie - tym razem jednak skręć w prawo. Dotrzesz do żółtego pomieszczenia, gdzie staniesz przed wyborem drogi. Udaj się w lewo - dzięki temu odkryjesz następną (10) duszę. Wróć na skrzyżowanie i skręć w prawo. Wejdziesz na drewniany pomost. Zignoruj fakt, że pod Tobą znajduje się govi i idź cały czas do przodu, aż do kolejnej (11) duszy. Dopiero teraz będziesz mógł zeskoczyć i wziąć ostatnią na tej planszy niespodziankę (12)...

·Asylum: Cathedral of Pain ·

(Dom Obłąkanych: Katedra Bólu)

Plan: Znalazłszy się przed bramą <Asylum> wejdź do środka. Wybij wszystkich wrogów i idź, aż do rozwidlenia. Pamiętasz zapewne to miejsce: byłeś tu przecież po dusze. Skręć w lewo - dojdziesz do czerwonej kolejki. Wejdź do niej i naciśnij przycisk - kolejka skieruje się do katedry.

Dark Soulz: Wysiądź z kolejki i wykończ dwóch ludzi z bronią. Kiedy będziesz szedł po ich dusze, zorientujesz się, że z tego pomieszczenia prowadzą dwa wyjścia: główne - na wprost (nie polecam jak na razie) i w lewo. Pójdź tym w lewo, schodami, przez cały czas w dół. Przeskocz przez lawę i weź następną (1) duszę. Teraz - o ile dysponujesz <Marcher Gads>, możesz wskoczyć w lawę i poszukać mechanizmów z nożami. Miń je, wskocz na platformę znajdującą się na końcu drogi i wejdź na mechanizm, przez cały ten czas unikając ostrzy. W jednym z pomieszczeń, które odwiedzisz czeka cię niespodzianka... (2).

·Fire Temple ·

(Świątynia Ognia)

Plan: Wróć do mostu, który prowadzi do <Asylum: Gateway>. I tym razem nie przechodź po nim, lecz zejdź na dół. Są tutaj dwie bramy, wybierz tą położoną poniżej. ShadowPower, niezbędna do jej otwarcia to więcej niż dwa, jednak nie sądzę, by był to problem. Wejdź do środka... Staniesz przed wyborem: przed tobą będą dwie bramy oraz most. Wejdź na most. Idź do przodu, wskocz na platformę, następnie na kolejną i biegnij do przodu, dopóki nie dotrzesz do pomieszczenia z jeziorem pośrodku. Wskocz do wody, wybij wszystkie <Deadfish> i płyń do przodu. Wypłyniesz w dużym pomieszczeniu, z dwoma wodospadami i dwiema drogami do wyboru. Jedna z nich wręcz nasycona jest pułapkami w stylu wysuwających się kolców - tę zignoruj i udaj się drogą oświetloną niebieskimi światłami. Idź do przodu dopóki nie natrafisz na pierwsze kamienne drzwi. Strzel w nie - zostaną zniszczone. Wejdź do środka. W pomieszczeniu znajduje się kilka platform o zróżnicowanej wielkości. Wspinaj się i skacz, dopóki nie dotrzesz do najwyższej z nich. Na szczycie znajdziesz przycisk wysuwający pierwszy (1) ze schodów (scenka pokaże, o czym mówię). Teraz szybko zejdź na dół, starając się unikać walki z <Ancient Sisters> - są bardzo, bardzo dobre. Wybiegnij na zewnątrz i schodami udaj się w górę - dobiegniesz do drugiej bramy. Zniszcz ją w ten sam sposób, co pierwszą. Znajdziesz się w pomieszczeniu ze schodami. Wskocz na nie i biegnij nimi na samą górę, unikając przy tym ognistych kul. Dobiegniesz do kolejnego przycisku (2). Wciśnij go i zeskocz na dół, uważając na <Ancient Sisters>. Wbiegnij do głównego pomieszczenia i skieruj się do kolejnej bramki. Uchyl ją i wbiegnij do kolejnej komnaty. W niej spostrzeżesz dwie wysokie kolumny, na które nie zdołasz się wciągnąć. Pobiegnij więc do jednego z narożników - przez cały czas wystrzegaj się ognistych kul! Wejdź nań, przejdź kawałek i wskocz na górę. Przebiegnij kolejny fragment i wejdź na sklepienie tego pomieszczenia. Uważając, by nie spaść, przejdź po nim do miejsca znajdującego się dokładnie ponad kolumną. Stąd zeskocz na nią i wciśnij następny (3) przycisk. Teraz, jak poprzednio, udaj się do głównej komnaty, po czym wejdź w kolejne drzwi. W tej sali będziesz zmuszony zejść chodnikiem na sam dół i wcisnąć czwarty już (4) przycisk. Stąd - unikając "siostrzyczek" - <Ancient Sisters> wróć na górę. Wbiegnij na samą górę - staniesz przed dwiema bramami - większą i dużo mniejszą. Wejdź w tę większą, przemierz parę korytarzy - znajdziesz się w dużym pomieszczeniu, w którym pojawiały się schody. Obróć się i wciśnij przycisk (5), znajdujący się za niemal dokładnie za tobą. Zeskocz w dół i obróć się - przed sobą ujrzysz ostatni już przycisk (6), pozwalający kontynuować podróż przez bramę oraz eliminujący "siostrzyczki", przynajmniej na tej planszy. Wbiegnij po kolejnych schodach na górę. Tutaj niespodzianka - pojawi się znak <Teddy Bear>, pozwalający wteleportować się tu z każdego miejsca i czasu... Wejdź do środka. Przemierzaj główne korytarze, uważając jednak na główne przeszkody, które tutaj rozmieszczono. Będziesz więc musiał unikać obrotowych mechanizmów, na których końcach umieszczono ostrza. Pomiędzy nimi natrafisz na zapadający się mostek, który będziesz zmuszony przeskoczyć. Po pokonaniu tych przeszkód znajdziesz się w dużej planszy, pośrodku której znajduje się dziwna winda, a wokół stoi wrząca lawa. Zeskocz w dół i obróć się - ujrzysz pierwszy przycisk uruchamiający windę. Poślij w piekielne otchłanie... - hmm, czy to nie tu jesteśmy? - siostrzyczkę, która właśnie pojawiła się na planszy i biegnij na sam środek lawy - tam, gdzie mechanizm. Wybierz sobie jedną drogę do niszy i pobiegnij tam. W środku znajdziesz dwie amfory oraz przycisk. Uruchom przycisk i wróć na środek planszy. W podobny sposób załatw trzy pozostałe przyciski, znajdujące się w kolejnych niszach i wskocz do windy, która już będzie czekać. Tu masz możliwość rozprostowania palców - obejrzysz cudowną scenkę, w której winda unosi twego bohatera w górę, gdzie uzyska on ogromną moc. Kiedy powrócisz na ziemię, okaże się, że na twych rękach pojawiły się tatuaże <Toucher Gads>, co oznacza, że możesz przesuwać płonące bloki oraz chwytać się płonących przedmiotów i ścian... Użyj mocy <Teddy Bear> - cofniesz się na samą górę schodów. Zeskocz z nich i wróć tunelem do planszy z wodospadami i dwiema drogami. Wejdź schodami na sam szczyt, po czym zeskocz na widzianą z końca tego chodnika drogę z wysuwanymi kolcami. Przed sobą ujrzysz ognisty blok. Teraz jednak, jako że masz już <Toucher Gads>, więc ta przeszkoda nie sprawi ci żadnych trudności. Stąd biegnij cały czas prosto, unikając ognistych kul, dopóki nie natrafisz na bramę.

Jeżeli twoja Moc Cienia ma wartość przynajmniej cztery, możesz ją otworzyć - za nią ukryty jest <Poigne>. Wróć na sam początek planszy, w okolice mostu i wskocz w bagienko z krwią (nie to duże, tylko to wcześniej). Wejdź w jeden z dwóch tuneli i biegnij nim, póki nie dobiegniesz do pomieszczenia z drogą do góry. Idź nią - dojdziesz do wodospadu, teraz obróć się i wejdź w ciemne korytarze. Zostaniesz tu zaatakowany przez dwa <Slasher Zombies>. Idź dalej. Wkrótce dojdziesz do bramy, którą możesz otworzyć, jeżeli twoja ShadowPower jest większa lub równa pięć. W środku spoczywa <Flambeau>.

Dark Soulz: Pamiętasz - kiedy w planszy z wodospadami schodziłeś krętymi schodami na dół, by wcisnąć przycisk numer cztery, mijałeś alkowy, z których wychodziły "siostrzyce". W jednej z nich ukryta jest pierwsza dusza (1). Jeśli jesteś już tutaj, wdrap się na jeden z wodospadów. Stąd zeskocz na filar, na którym znajduje się Govi (2). Teraz skieruj się tam, gdzie niegdyś znalazłeś <Poigne>. Wdrap się na wodospad, nad którym świeci światło, podbiegnij kawałek i zeskocz na platformę poniżej, na której znajduje się kolejna (3) dusza. Wróć do głównej komnaty, i przejdź do komnaty ze schodami prowadzącymi do <Toucher Gads>. Wejdź na pierwszy ze schodów, po czym skręć w prawo. Przed Tobą będziesz widział duszę, do której dostęp jest bardzo trudny. Cofnij się kawałek, i zacznij biec. W ostatniej sekundzie na platformie będziesz musiał skoczyć, i to skoczyć w ten sposób, żeby złapać się niszy, na której znajduje się kolejna dusza. Teraz wystarczy jedynie podciągnąć się i posiąść ją (4). Wróć teraz na pierwszy schodek i spójrz w przeciwną stronę do miejsca, z którego przybyłeś. Naprzeciw ujrzysz - dokładnie w takim samym miejscu jak tak, którą zdobyłeś ostatnio - następną duszę (5). Zdobądź ją w analogiczny sposób. Wróć na schody i wejdź nimi na samą górę. Przejdź przez bramę - ujrzysz Govi, a w nim... (6). Stąd idź na wprost - do pomieszczenia, w którym otrzymałeś <Toucher Gads>. Podejdź do płonącej ściany, uchwyć się jej i przesuń w prawo. Wejdź w tunel i idź cały czas do przodu - wejdziesz do większego pomieszczenia. Tutaj poszukaj przycisku na ścianie otwierającego przejście. Wciśnij go i wejdź po blokach na samą górę - stąd wskocz w niedawno otwarte przejście. Wejdź do góry - znajdziesz się w pomieszczeniu z licznymi płonącymi blokami. Przesuwaj ją po kolei - będziesz znajdował w nich różne niespodzianki: wazy z *power-upami*, "siostrzyce" i, oczywiście, jedną (7) z poszukiwanych dusz. Wróć do planszy z windą i udaj się w kierunku jednego z przycisków, tam, gdzie kamienny blok. Przesuń go i wybij wszystkie <Ancient Sisters>. Wskocz na drewniany chodnik i udaj się nim, aż do samego jego końca. Wskocz teraz na jedną z krawędzi i przesuń się w lewo. Podciągnij się i pobiegnij do przodu - w korytarzu tym znajdziesz kolejną Dark Soul (8). Wróć do jednego z pomieszczeń, które przemierzałeś w drodze do jeziorka z windą. Jeżeli dysponujesz <Marcher Gads> zeskocz na lawę i poszukaj korytarza. W nim znajdziesz parę ukrytych <Ancient Sisters> (zabij je) oraz następna (9) duszyczka. Zeskocz na dół i porozglądaj w poszukiwaniu przejścia. Przejdź kawałek i kolumną z chodnikiem zacznij wchodzić w górę. Kiedy znajdziesz się mniej więcej w połowie jej wysokości, wskocz do alkowy i wciśnij przycisk, jaki tam ujrzysz... Wróć na główną drogę, zabij kolejne "siostrzyce" i wejdź na samą górę. Przesuń płonący blok, przebiegnij korytarzem do przodu i weź następną, dziesiątą już (10) duszę. Wróć teraz na sam początek drogi, jaką przemierzyłeś po <Toucher Gads>, to jest, aż do samych schodów. Powinieneś natknąć się na płytę z dziwnymi napisami. Użyj <Calabash> - płyta się roztrzaska. Wskocz w otwór, poprzesuwaj kilka kamiennych bloków, wejdź do pomieszczenia i zaopiekuj się ostatnią już w tej lokacji duszą (11).

·Asylum: Cageways·

(Dom Obłąkanych: Klatki)

Stoisz przed wejściem do <Fire Temple>. Oprócz niego są tu jeszcze dwie bramy. Podejdź do jednej z nich - wymagają one ShadowPower równej cztery, by móc ją otworzyć. Otwórz ją więc i biegnij korytarzem do końca. Ujrzysz kolejną bramę oraz most. Zignoruj na razie bramę i mostem przedostań się do kolejnej lokacji. Stąd skieruj się na platformy i wskocz do jaskini. Zniszcz dwóch zombich, złap się wyrwy i przesuń w prawo. Stąd skocz do tyłu na skrzynie. Wejdź na ich górę i skocz w stronę wyrwy. Przejdź do kolejnego pomieszczenia. Wykończ dwóch kolejnych zombi i użyj liny, którą ujrzysz. Doszedłeś do pociągu. Wsiądź weń, po czym użyj <Enginners Key> w jednym ze slotów i... obejrzyj kolejną ze scenek. Wysiądź z pociągu - twym oczom ukaże się ikona <Teddy Bear>. Biegnij naprzód i - zanim dobiegniesz do wagonika - skręć w prawo. Skocz w stronę ściany - chwycisz się krawędzi. Przesuń się w lewo i podciągnij, by móc przejść przez widoczne drzwi. Przeskocz przez zielony śluz i przebiegnij przez metalowe rury. Miń urządzenia komputerowe, po czym zbiegnij w dół. Tu wskocz na beczki i na obu konsoletach użyj klucza inżynierskiego - <Engineer's Key>. Stąd tunelem udaj się do dużego pomieszczenia, przypominającego kościół, w którym znajdziesz <Retracer>. Podejdź do niego i użyj go.

Dark Soulz: Zwróć uwagę na wieżę wyrastającą naprzeciw pociągu. Wejdź do jej środka, pokonaj wszystkich wrogów, którzy będą chcieli cię powstrzymać, po czym wejdź na samą górę i weź duszę (1). Teraz jedź pociągiem do drugiej części <Cageways>, i podejdź do czerwonego wagonika, który mógłby zawieźć cię do <Engine Blocks>. W jego okolicy natrafisz na drzwi - wejdź w nie i zejdź na dół. W piwnicy, w której się znajdziesz natrafisz na kolejną, drugą duszę (2). Teraz, ignorując, to jest nie wciskając go! - przełącznik, podejdź do dużych drzwi. Kiedy się otworzą, szybko wejdź do kolejnego pomieszczenia - zamykają się bardzo szybko. Idź na druga stronę pomieszczenia i wciśnij przycisk na konsoli - niektóre klatki zaczną się poruszać. Wejdź schodami na samą górę, a ujrzysz klatkę poruszającą się w przód i tył. Kiedy znajdzie się blisko Ciebie, skocz do przodu i przejdź na drugą stronę klatki. Stąd skacz, pamiętaj jednak, że możesz to zrobić jedynie wtedy, gdy klatka będzie daleko od ciebie. Przejdź kawałek i zeskocz na platformę, na której oczekuje kolejna dusza (3). Wyjdź z tego pomieszczenia. Wejdź na schody, przeskocz z jednej platformy na następną i weź kolejną (4) duszę. Wróć na prawie sam początek etapu. Przejdź kawałek i zeskocz na metalowe rury. Jeżeli posiadasz już <Toucher Gads>, możesz chwycić się płonących beczek i przejść na drugą stronę, okręcając się wokół nich. U końca rury spostrzeżesz drzwi, które prowadzić będą do ogromnego pomieszczenia wypełnionego lawą. Szybko przebiegnij na drugą stronę tego pomieszczenia, uważając na latające metalowe klatki. Po poru dalszych krokach dotrzesz do następnej (5) duszy. Jeżeli masz już <Marcher Gads>, możesz pozyskać następną duszę. Zeskocz w lawę. Pójdź w lewo, w miejsce, gdzie możesz wyjść z lawy. Tuż obok niego ujrzysz otwartą klatkę. Wskocz do niej i pozyskaj szóstą już (6) duszę... Wróć na początek etapu, pobiegnij kawałek. Jeżeli masz <Marcher Gads>, zeskocz na dół, w magmę. Skieruj się w lewo korytarzem, a następnie wejdź przez drzwi do kolejnego pomieszczenia. Zignoruj schody, które są w tym pomieszczeniu (prowadzą tylko i wyłącznie do licznej grupy przeciwników). Idź do przodu, dopóki nie dotrzesz do skrzyń. Wejdź na nie, po czym wskocz na kabel, który znajdzie się nad tobą i przejdź do następnej (7) duszy. Teraz skręć w lewo i wskocz na rurę wygiętą w kształt litery U. Drogą, którą musisz się udać jest ta utrzymana w zielonym kolorze. Kiedy dobiegniesz do brązowego korytarza, spójrz w lewo - ujrzysz duszę umieszczoną w klatce. Strzel w Govi, by je zniszczyć. Zaraz po tym rozpędź się i w ostatniej chwili, w momencie, gdy wydawać ci się będzie, że już spadasz, skocz do klatki. Podciągnij się i weź jej zawartość (8). Teraz podejdź do kilku skrzyń, które znajdują się w tym pomieszczeniu i wespnij się po nich - nad nimi znajdziesz wlot tunelu. Znalazłszy się w tym tunelu, spójrz na czerwone platformy, które poruszają się ciągle w górę i w dół. Zeskocz na nie, po czym skocz w prawo. Znajdziesz się w brązowym korytarzu; w nim, w niszy jest umieszczona konsoleta. Włącz ją, by uruchomić maszyny. Idź do pomieszczenia, w którym rozwinięta jest lina, lecz nie chwytaj jej jeszcze. Spójrz w dół i zeskocz. Skręć w prawo - w narożniku ukryto kolejną (9) duszę. Teraz możesz już wrócić do liny. Jeżeli wcisnąłeś już przycisk (mam nadzieję, ze tak właśnie jest), to jedna z klatek powinna poruszać się w przód i tył. Kiedy zacznie oddalać się od ciebie, wejdź na linę i zacznij iść za nią. Spójrz w dół, na kolumnę. Na niej umieszczone jest Govi. Strzel w nie - utworzysz sobie miejsce, w które możesz zeskoczyć. Podejdź jeszcze kawałek do przodu - tak by móc precyzyjnie wylądować na kolumnie i zeskocz w dół - posiądziesz kolejną (10) duszę... Udaj się w stronę <Retracera>. Kiedy zobaczysz już konsoletę, która ujawnia jeden z wyłomów w Katedrze Bólu - <Cathedral of Pain>, obróć się ku wyjściu. Zobaczysz metalową rurę, na którą powinieneś wskoczyć i udać się na drugą stronę pomieszczenia. Przebiegnij przez kilka par drzwi - dotrzesz do duszy (11) znajdującej się w klatce. Wejdź tam i pozyskaj ją.

·Asylum: Playrooms ·

(Dom Obłąkanych: Pokoje Zabaw)

Plan: Znajdujesz się przed wejściem do <Asylum: Cageways>. Tuż obok jest brama, którą możesz otworzyć, jeżeli twoja Moc Cienia jest większa lub równa pięć. W pomieszczeniu, w którym się znajdziesz podnieś część <Le'clipser>, po czym zejdź w dół tunelem. Natrafisz na kolejną bramę, oraz - co ważniejsze - most. Przejdź po nim - znajdziesz się w <Playrooms>. Zeskocz w krwistą ciecz poniżej i zacznij płynąc w prawo. Powinieneś ujrzeć tunel, którym będziesz musiał płynąć dalej, po drodze wybijając wszystkie <deadfish>, które mają ochotę na twą krew. Wypłyniesz w pomieszczeniu, w którym znajduje się parę platform. Wejdź na nie - na ich szczycie znajdziesz konsoletę, na której możesz użyć <Engineer's Key>. Podwodna brama otworzy się, a ty będziesz mógł płynąć dalej. Płyń niedawno udostępnionym tunelem, unikając przez całą drogę "rybek" oraz ostrzy. Po pewnym czasie powinieneś wypłynąć w dużej planszy, w której ujrzysz kilku przeciwników z bronią. Zejdź rampami na sam dół i przejdź przez kolejne drzwi - znajdziesz się w szklanej rurze pod wodą. Jeżeli przejdziesz jeszcze kawałek, pojawi się znak Teddy Bear, ty zaś będziesz mógł się wteleportowywać w to miejsce ilekroć zapragniesz. Teraz zawróć i przejdź przez podwójne drzwi, po czym wejdź rampami na gór - znajdziesz się przed jeziorkiem, które cię tu przywiodło. Idź rampą dalej - dotrzesz do kolejnych drzwi. Przejdź przez nie, przejdź przez drewniany most i w końcu przejdź przez kolejne drzwi. Tu, na ołtarzu ujrzysz maszynę otwierającą kolejne <schism> w Katedrze Bólu - <Cathedral of Pain>. Po jej uaktywnieniu użyj mocy zaklętej w Teddy Bear, by przeteleportował cię z powrotem w tunel. Idź do przodu, następnie skręć w prawo. Przed sobą ujrzysz dwie pary drzwi - przejdź przez te po lewej. Przejdź przez kolejne drzwi, a gdy znajdziesz się w długim holu odszukaj i wejdź w najbliższe drzwi znajdujące się po lewej stronie. Tu ujrzysz szklane pojemniki. By otworzyć środkowy z nich, ten zawierający <Violator>, będziesz potrzebować przynajmniej trzech akumulatorów - <Accumulator>. Dwa kolejne pojemniki, zawierające amunicję do tej potężnej broni, wymagają po jednym akumulatorze.

027
000
00
000

Dark Soulz: Idąc w stronę reaktora, musisz pokonać drewniany mostek. Zatrzymaj się na nim, skocz w prawo i wejdź na kamienny pomost. Idź teraz nim, pokonaj mumiopodobne potwory - <Mummyguns>, a następnie zejdź na dół stokiem i pokonaj wszystkie wilkołaki. W rogu tego pomieszczenia znajdziesz pierwszą (1) duszę. Wróć na drewniany most, i skocz - tym razem jednak w lewo, po czym wejdź w tunel, który widzisz ponad wodą. U jego krańca wejdź na wodospad (uwaga: aby móc wejść na wodospad, musisz mieć <Poigne>). Znalazłszy się na górze podejdź kawałek, a kolejna (2) dusza ujawni się twym oczom... Zeskocz na dół, na kamienny pomost i spójrz w wodę, na duży kamień. Strzel weń z <Shadowguna> - rozpadnie się on na części. Wejdź w odkryty tunel. Dzięki temu dojdziesz do rury, do której dostęp jest na razie zablokowany. Wciąż jednak możesz wejść na przerdzewiałą część rury wyrastającą z wody. Zabij <Mummyguns> i skręć w korytarz po prawej. Zabij wilkołaka i wejdź do środka - znajdziesz się odrobinę wyżej niż byłeś uprzednio - za drugą duszą. Podejdź do jednej z alków i weź duszę (3). Z kolejnej weź następną (4). Teraz wróć do przerdzewiałej rury i wejdź w żółty korytarz, który tam ujrzysz. Wykończ "mumię", po czym użyj <Engineer's Key> na konsolecie, by odblokować zakorkowaną rurę. Wpłyń w nią i wyjdź na powierzchnię z drugiej strony. Stąd biegnij do pomieszczenia z konsoletą, rampą, krwią i kolejną rurą. Wejdź na rampę i przejdź przez kolejne drzwi - znajdziesz się w ogromnej hali. Tu będziesz mieć kilka par drzwi do wyboru. Wejdź w te, za którymi znajduje się konsoleta. Uruchom ją Kluczem <Engineer's Key> - to sprawi, że w następnym pomieszczeniu poziom krwi podniesie się. Wskocz do wody naprzeciw konsoli i podpłyń do rury. Wyjdź w płytką wodę i podskocz przy ścianie, tak by móc chwycić się skalnej krawędzi. Stąd biegnij aż do dużego korytarza z licznymi drzwiami. Ostatnie spośród nich zawiodą cię do następnej (5) duszy... Wejdź w kolejne drzwi na tej samej ścianie i zabij "mumię", po czym przesuń dźwignię - otworzy ona drzwi do kolejnego przeciwnika, a przy tym - do kolejnej duszy. Na tej samej platformie ujrzysz korytarz prowadzący do następnych drzwi. Wejdź przez nie, wybij wszystkich wrogów i weź duszę (tym razem nie jest umieszczona w pojemniku) (6)... Stąd możesz wrócić do pomieszczenia z rampą i konsolą. Skieruj się teraz w stronę <Mummygun> i zabij ją, po czym użyj <Engineer's Key>, by odblokować zablokowaną rurę. Wejdź w nią i przepłyń na drugą stronę pomieszczenia. Wejdź na znajdującą się tu platformę, wskocz na okratowanie i wejdź w drzwi, jakie ujrzysz po swej lewej stronie. Ubij "mumię" i pozyskaj następną duszę (7) - ta również pozbawiona jest standardowego opakowania... Wróć i wejdź w kolejne nieodwiedzone dotąd drzwi. Użyj dźwigni, by otworzyć kolejne drzwi, po czym wejdź w nie i wykończ wilkołaka. Podejdź do pojemnika i zniszcz go. Teraz będziesz już mógł zaopiekować się jego (8) zawartością... Użyj mocy Teddy Bear, by przeteleportować się w inną część tych pomieszczeń. Idź do przodu, skręć w prawo, a następnie dalej do przodu (ignorując drzwi po lewej stronie). Wejdź w następne drzwi i przyciśnij przycisk jaki tu znalazłeś. Jeżeli chcesz, możesz wykończyć wszystkich wrogów, bądź od razu wskoczyć do tuby z lawą (jeżeli, oczywiście, masz <Marcher Gads>). Na skrzyżowaniu, do którego cię doprowadzi, skręć w lewo - wkrótce znajdziesz się białym pomieszczeniu z kolejną (9) duszą... Stąd wróć do skrzyżowania i udaj się korytarzem w prawo. Uważaj: przed tobą pojawi się potwór!... Strzelaj weń z najlepszej broni, jaką posiadasz, pamiętając zarazem, że ostatecznie zabić może go jedynie Shadowgun. Kiedy ostatecznie padnie, zaopiekuj się ostatnią (10) na tej planszy duszą.

· Temple of Prohecy·

(Świątynia Przepowiedni)

Droga: Będąc przed wejściem do Asylum - Playrooms, podejdź do bramy i otwórz ją. To jest - otwórz ją, jeżeli twa "ciemna strona mocy" jest większa niż sześć. Idź tunelem, aż do potężnego pomieszczenia, w którym znajdziesz i lawę i kilka chodników i - oczywiście - duży most. Podejdź do zamkniętych drzwi. Jeżeli twoja Shadowpower wynosi siedem, możesz od razu je otworzyć i w ten sposób stać się właścicielem <Marteau>, który będzie bardzo potrzebny później. Stąd podejdź kawałek do przodu - pojawi się znak Teddy Bear... Zejdź do świątyni. Idź dalej ścieżką - dojdziesz nią do dużego pomieszczenia z "siostrzycami" i wodospadami. Idź dalej - dotrzesz do pomieszczenia ze statuą pośrodku. Tu wejdź w drzwi po prawej stronie - powinieneś znaleźć się w pomieszczeniu wypełnionym lawą i ognistymi kulami. Po drugiej stronie tego pomieszczenia są drzwi - udaj się tam. Chwyć się zwisającej liny i zeskocz, kiedy ta będzie przemieszczać się ponad drewnianymi platformami. Skieruj się do następnych drzwi i przejdź przez nie. Idź do następnego pomieszczenia, wpierw unikając ostrzy, następnie - ognistych kul. Znajdziesz się w pomieszczeniu ze statuą pośrodku, skręć i wejdź w drzwi po prawej stronie. Idąc drewnianym pomostem, skręć po pewnym czasie w prawo i przesuń płonący kamień. W następnym pomieszczeniu ujrzysz duży wodospad. Tu obróć się i wejdź w kolejne drzwi, znajdujące się na tej samej ścianie, co te, którymi wszedłeś. Przesuń kolejny płonący blok i idź dalej. Znajdziesz się w pomieszczeniu z klatką. Wejdź w drzwi, widoczne kawałek dalej, na pomoście. W tym pomieszczeniu zobaczysz bardzo dużo dźwigni, lecz - na razie - nie dotykaj żadnej z nich! Zamiast tego skieruj się do drzwi po drugiej stronie pokoju. Tu zignoruj platformę, która porusza się w górę i w dół, i przeskocz na drugą stronę, korzystając z niewielkich wysepek. Zwalcz kilka "siostrzyc" i rozejrzyj się - powinieneś dostrzec miejsce, dzięki któremu dostaniesz się na wyższy poziom. Znalazłszy się tutaj pójdź do dużego budynku w kształcie półsfery (jak igloo). Wejdź do środka i przeskocz przez lawę (uważaj, byś w nią nie wpadł!). Stań na metalowym pierścieniu i... obejrzyj scenkę, w której otrzymujesz <Marcher Gads>.

Dark Soulz: Otzymawszy <Marcher Gads>, zeskocz w lawę i podejdź do jednych z drzwi. Stąd skocz na klatkę, w której umieszczona została pierwsza (1) dusza... Wróć do pomieszczenia, w którym zdobyłeś tatuaże i pójdź do kolejnych drzwi. Do kolejnego pomieszczenia będziesz w stanie się dostać dzięki wiszącej linie. Zeskocz w lawę i poszukaj przycisku. Kiedy go użyjesz, kolumna opuści się, a znajdująca się na niej kolejna dusza (2) stanie się dostępna. Teraz użyj mocy Teddy Bear, by przenieść się do innej lokacji. Pobiegnij teraz na wprost i wejdź do pomieszczenia z <Ancient Sisters>. Przemierz je i wejdź do kolejnego pomieszczenia, tego ze statuą. Podejdź do statuy, na niej odnajdziesz przycisk. Kiedy go naciśniesz, w komnacie z "siostrzyczkami" pojawi się wodospad. Podobny wodospad pojawi się w komnacie, w której jesteś - wskocz nań i postaraj dostać na rękę statuy - to właśnie naprzeciw niej umieszczona jest kolejna (3) dusza. Teraz wróć do pomieszczenia z <Ancient Sisters>. Biegnij w stronę wyjścia do teleportu i stań przy wodospadzie. Jak widzisz, da się na niego wejść - zrób to! Przejdź przez drzwi i weź następną (4) duszyczkę. Stąd masz aż dwa wyjścia. Jedno wygląda dość niesamowicie, jest skórzaste i otwiera się, kiedy doń podejdziesz; to drugie jednak jest już raczej zupełnie normalne. Wejdź w to pierwsze, to ze skóry - znajdziesz się w bardzo dużym pomieszczeniu z <Ancient Sisters> i młotem zawieszonym pośrodku. Zabij wszystkie "wroginie" i obróć się w stronę nachylonych murów. Ostrożnie wskakuj na kolejne platformy, uważając przez cały czas na młot. Dotrzesz na chodnik, na którym jest ujrzysz piedestał. Połóż na nim batutę - <Baton> - będziesz mógł przeteleportować się do głównego korytarza. Podbiegnij do przodu i przesuń kamień, byś mógł spokojnie przechodzić do pomieszczenia z teleportem. Teraz wskocz na pobliską platformę i weź piątą (5) niespodziankę. Ponad tym pomieszczeniem znajduje się kolejne pomieszczenie ze statuą w środku. Wejdź na schody i poszukaj w okolicy dwóch przycisków. Kiedy wciśniesz obydwa, statua poruszy się, odsłaniając kolejną duszyczkę (6). Przeskocz na ręce statuy i zeskocz na dół, by stać się jej szczęśliwym posiadaczem. Teraz udaj się do pomieszczenia z teleportem, bądź - zalecane - użyj w tym celu mocy Teddy Bear. Stąd udaj się do pomieszczenia z <Ancient Sisters>. Pośrodku tej sali znajduje się duża kolumna, z której spływa krew. Wdrap się na nią i wskocz na chodnik z prawej strony. W tym pomieszczeniu, pośrodku znajduje się duża platforma, na niej filar, obok którego jest lina. Wskocz na rampę, po czym podejdź do przycisku i wciśnij go - drzwi po drugiej stronie otworzą się. Dostań się do podstawy platformy i naciśnij będący tam przycisk dwukrotnie. Wskocz na rampę, przedostań się na drugą stronę i wejdź do sekretnego pomieszczenia. W nim znajdziesz Govi, a w Govi kolejną (7) niespodziankę. Opuść to pomieszczenie, przejdź obok twarzy Statuy - znajdziesz się w potężnym pomieszczeniu z wodospadem. Zabij wszystkie "babeczki", które kręcą się po okolicy, po czym wciśnij wszystkie przyciski jakie znajdziesz w tym pomieszczeniu - spowoduje to obniżenie się platform. Wejdź na wodospad, a później wskocz na ścianę naprzeciw duszy. Przesuń się mocno w prawą stronę i skocz na platformę za tobą. Teraz na maksymalnej prędkości biegnij w stronę Govi i przeskocz na platformę, na której się ono znajduje. Zniszcz Govi i weź kolejną (8) duszę. Stań na samej górze tego pomieszczenia i spójrz w dół - zobaczysz dwie hale - osobiście radziłbym ci wybrać tą po prawej stronie. Zeskocz na lawę i poszukaj rampy, która łączy lawę z normalną nawierzchnią. Wejdź po niej, przejdź kawałek w górę i dokładnie obejrzyj klatkę. Dokładnie nad nią ujrzysz niewielkie kolumienki, utrzymujące ją oraz blokujące ci dostęp po ścianie. Jest jednak na nie sposób: rozpędź się z drewnianej kładki i staraj się uchwycić krawędzi na lewo od klatki. Teraz przesuń się trochę w prawo i opuść do klatki - dziewiąta (9) duszyczka jest twoja. Wyskocz z klatki i pobiegnij w górę. Twoim zadaniem będzie aktywowanie czterech przycisków, by przesunąć wszystkie cztery kamienie, a następnie pokonanie wszystkich <Ancient Sisters> i przedostanie się na samą górę platformy. Możesz przy okazji zaopiekować się duszą (10) - one nie będą jej już potrzebować... Wróć na główną drogę prowadzącą do <Marcher Gads>. W jednym z pomieszczeń znajduje się statua z rozpostartymi ramionami. Włącz pobliski przycisk - rozciągnie się lina. Wskocz na nią i dostań się do następnej (11) duszyczki... Przenieś się na początek etapu i zejdź schodami na dół. Znajdziesz tam płytę w ziemi z jakimiś napisami. Widziałeś już takie... Wyciągnij <Calabash> i użyj go - ostrożnie! - na niej; w ten sposób dostaniesz się do (12). Tu mała reminiscencja: pamiętasz, jedna z dusz znajdowała się w dużym pomieszczeniu - kiedy chciałeś się do niej dostać - zaczynałeś zjeżdżać. Skieruj się na lewo od rampy i wejdź na najwyższy pomost. Tutaj znajduje się dźwignia w ścianie. Kiedy jej użyjesz, rampa zamieni się w schody, a ty uzyskasz dostęp do ostatniej już na tej planszy (13) duszy.

• Złożenie L'Eclipser

Składa się on z trzech części:

1) La Lune
Plan: Przeteleportuj się do <Prophecy Chamber>. Wejdź na górę tego pomieszczenia i przejdź przez bramę. Stąd nie kieruj się mostem do Wasteland, lecz zejdź na dół i otwórz kolejną bramę - Twoja ciemna strona mocy musi wynosić aż dwa. Znajdziesz się w kolejnym pomieszczeniu, w którym są dwie bramy. Jedna z nich to atrapa; otwarcie drugiej wymagać będzie Shadowpower większej lub równej trzem. Wewnątrz znajdziesz pierwszą część noża.

2) La Soeil
Plan: Masz już La Lune. Wskocz do dołu za jedną z bram. Pojawisz się w pomieszczeniu z lawą i z dwoma bramami. Pierwsza z nich prowadzi do <Fire Temple>, natomiast druga (Moc Cienia równa cztery) - do pomieszczenia z czerwonym śluzem i z dwoma kolejnymi bramami. Jedno wyjście przeteleportuje cię do <Cageways>. Jeżeli dysponujesz Shadowpower większym lub równym pięć - otwórz drugą z bram i wyciągnij drugą część noża - La Soeil.

3) La Lame
W komnacie z La Soeil podejdź do kolejnej bramy. Żeby ją otworzyć, twoja Shadowpower musi być większa niż sześć. Idź ścieżką do pomieszczenia z lawą. Za lawą znajdziesz wejście do Temple of Prophecy - ignoruj je! Iść prosto ścieżką - dojdziesz do kolejnej bramy. Tym razem twoja Shadowpower nie może być niższa niż siedem. Otwórz bramę i wyciągnij z niej trzecią i ostatnią część noża - La Lame.
Teraz możesz wrócić już do Lousiana Swampland, i obejrzeć znakomitą scenkę z tobą i Mamą Nettie w roli głównej, a następnie... zająć się zbieraniem dusz w pierwszej planszy (vide - początek opisu). Tak jak zostało zapisane - jesteś Shadowmanem w świecie żywych...

·Asylum: Lava Ducts·

(Dom Obłąkanych: Magmowe Ścieżki)

Plan: Stoisz w pomieszczeniu z mostem do <Temple of Prophecy>. Wskocz na drewniany chodnik i wejdź na samą górę. Jest tutaj brama trumna, którą możesz otworzyć, jeśli twa Moc Cienia ma co najmniej wartość 7. Wejdź do środka, przejdź kawałek - znajdziesz się Lava Ducts. Idź prosto, po czym wskocz na platformę. Cały czas kontynuuj idąc prosto - dotrzesz do wielkiego pomieszczenia, z wielką maszyną pośrodku. Tutaj też pojawi się znak Teddy Bear, co oznaczać będzie, że możesz już teleportować się również i do Lava Ducts.

Dark Soulz: Wejdź na platformę i idź do dużego skupiska lawy. Idź naprzód, skorzystaj z przejścia na lewo i wejdź na schody. Kiedy dotrzesz do pomieszczenia z magmą, skręć w prawo i skorzystaj z tunelu, który tu jest - na jego końcu znajdziesz pierwszą (1) duszę. Teraz wróć do pomieszczenia z magmą (lawą) i wejdź w otwór po lewej. Kiedy dojdziesz do rozwidlenia, skręć w prawo i idź cały czas prosto aż do następnej (2) duszy. Teraz podejdź do maszynerii, na której możesz użyć <Engineer's Key>. Teraz rozejrzyj się - przed tobą (po obu Twoich stronach) są dwa białe kawałki ściany. Podejdź do prawego z nich, wskocz tam - otworzy się przejście. Idź nim, aż dojdziesz do kolejnej, trzeciej (3) duszy. Wróć teraz do pomieszczenia z wielką maszyną i wdrap się na nią. Przeteleportuje Cię ona do małego pomieszczenia z kolejną (4) duszą... Użyj mocy Teddy Bear i idź do miejsca, w którym jest klatka. Zejdź na dół i idź cały czas prosto, mijając pomieszczenia wokół. Dojdziesz do hali z wieloma platformami. Używając ich, postaraj się wejść na samą górę, uważając przez cały czas na liczne pułapki, które są w tym pomieszczeniu. Kiedy znajdziesz się już na górze, skręć w prawo i spójrz w dół - tam jest kolejna dusza. Obróć się o kilka stopni w lewo i zeskocz na widoczną platformę. Teraz tylko zeskakuj na kolejne platformy - po kilku skokach "wylądujesz" obok piątej (5) duszy. Użyj Teddy Bear - ponownie znajdziesz się w pomieszczeniu z teleportem. Teraz, jeżeli masz <Nager Gads>, możesz skoczyć w kwas i popłynąć tunelem w dół. Po pewnym czasie staniesz przed wyborem - płynąć dalej lub wyjść na powierzchnię. Wyjdź na powierzchnię - znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z licznymi pudłami. Zacznij wspinać się pudłami na szczyt, a potem skręć w brązowy tunel, który winien znajdować się w okolicy. Doprowadzi cię on do następnego (6) Govi. Teraz wróć do planszy z teleportem i znów wskocz w kwas. Poszukaj małej alkowy, w której ukryto siódmą już (7) duszę. Teraz wybierz sobie na drogę kolejny tunel, który doprowadzi cię do pomieszczenia z licznymi konsoletami. Użyj na nich klucza - <Engineer's Key>, a będziesz mógł korzystać ze schodów. Zejdź nimi do kolejnego pomieszczenia z kwasem i następną duszą (8). Wróć teraz do pomieszczenia z dziwną machiną i teleportem i skorzystaj z ostatniego już tunelu podwodnego. Znów użyj klucza - tym razem otworzy Ci on drogę do długiego tunelu. Wejdź weń i wybij wszystkie "Mummyguns". Znajdujesz się w dużym pomieszczeniu, na którego ścianie ujrzysz przycisk. Włącz go, a drzwi otworzą się. Przejdź przez nie i weź dziewiątą (9) duszę.

·Temple of Blood·

(Świątynia Krwi)

Plan: Kiedy jesteś przed wejściem do <Temple of Prophecy>, wskocz na drewniany pomost. Staniesz przed kilkoma bramami. Sprawdzaj je - dojdziesz do jednej, którą można otworzyć, mając Moc Cienia minimum 8.

Ta brama będzie tą właściwą. Zmierzaj dalej drogą i uaktywnij dwie drewniane dźwignie przesuwając je ku dołowi. Sprawisz tym samym, że kamienna statua opuści się. Staw czoła <Ancient Sisters> i zwycięż w tej walce! Skieruj się w miejsce gdzie wcześniej były kamienne twarze i przejdź przez otwór. Znajdziesz Znak, pozwalający zmieniać plany egzystencji... Aby móc udać się dalej przełącz obydwie drewniane dźwignie po bokach dużej sadzawki kwasu - w sali w której aktywowana została moc Teddy Bear. Sprawi to, że opuszczone zostaną dwie kamienne głowy. Aby dotrzeć do nich, skacz po kolejnych platformach, dopóki nie znajdziesz się naprzeciw ściany z umieszczoną w niej głową - wówczas skocz tak, by znaleźć się w niewielkim zagłębieniu. Przesuń się ostrożnie w lewo -wespnij się po głowie i wejdź w korytarz. Idź nim dopóki nie trafisz do sali z kwasem. Wskocz na platformę poruszającą się nieprzerwanie w górę i dół. W chwili, gdy zacznie poruszać się w górę - spójrz w prawo i zeskocz na ujrzaną platformę. Przeskakuj wyrwy do momentu, gdy ujrzysz wejście do tunelu w skale. Wejdź w nie. Kamienna głowa będzie blokować ci drogę, jednak opuściwszy się przez przestrzeń przed nią zobaczysz dwie drewniane dźwignie. Uaktywnij je obie - głowy uchylą się. Bądź ostrożny jednak - tuż za nimi czają się <Ancient Sisters>! Teraz możesz już powrócić... Przeteleportuj się do miejsca z Teddy Bearem i idź dalej. Przejdź obok głów by odnaleźć korytarz morskiego koloru prowadzący do drewnianej platformy. Na niej ujrzysz Bramę-Trumnę wiodącą do <Calabash>. Niestety, wymagać będzie ona Mocy Cienia Dziewięć, by cię przepuścić. Kieruj się drogą od Znaku: wskocz na platformę po prawej dopóki nie staniesz przed ścianą - stąd skocz i chwyć krawędzi niszy. Idź w lewo dopóki nie dotrzesz do miejsca, w którym będziesz mógł się podciągnąć. Postępuj korytarzem póki nie dotrzesz do pierwszej sali z kwasem. Wskocz na platformę poruszającą się w górę i dół, na przemian. Kiedy zacznie swój ruch ku górze, obróć się w prawo i przeskocz na platformę. Skacz póki nie dotrzesz do wlotu tunelu w skale - omiń go! Spójrz w dół na głowy wysuwające się i wsuwające w ścianę. Skocz pomiędzy nie. Przed tobą zobaczysz wyspę wyglądającą na zbyt odległą, byś mógł na nią dotrzeć. Zrób to jednak! Uruchom przełącznik i przeskocz pomiędzy platformami, tam, gdzie wielkie belki wysuwają się ze ścian próbując cię zepchnąć. Wskocz w miejsce pośrodku kolejnej pary twarzy i ostatecznie - przeskocz do drzwi wyjściowych. W drugiej sali z kwasem przedostań się na wyspę po prawej i wespnij do niszy powyżej. Kieruj się w lewo. Przechodząc uważaj na obracające się kosy; zaczekaj do momentu gdy schowają się w szczelinie w ścianie i pośpiesz pomiędzy nimi. U kresu omiń twarz statuy i wskocz w otwór wyjściowy. W trzeciej sali z kwasem biegnij, unikając szpikulców dopóki nie dotrzesz do drewnianego przełącznika. Po jego przełączeniu ujrzysz linę przechodzącą przez kwas. Zwalcz <Ancient Sisters> i pochwyć ją. Wspinając się bądź uważny - musisz unikać miotanych toporów - jeśli zostaniesz przez nie trafiony, spadniesz i znajdziesz się we wrzącym kwasie. Jeśli uda ci się dotrzeć na drugą stronę - wyjdź przez wrota. W sali, w której się znajdziesz walcz z <Ancient Sisters>. Zaraz po tym, wskocz we wrzącą lawę. Obróć się i płyń tunelami do miejsca, w którym będziesz mógł wyjść. Ujrzysz tam metalowy okrąg, a ściślej jego połowy, które po połączeniu utworzą pełen okrąg. Aby to uczynić, wskocz na każdy z przełączników w narożnikach i uaktywnij je. Nie będzie to łatwe, przeszkadzać ci będą bowiem "siostrzyce" wystrzeliwujące w twoim kierunku kule ognia, a ponadto niewielkie wysepki, których używać będziesz jako platform będą zapadać się, jeśli postoisz na nich dłużej niż sekundę, jednak możesz tego dokonać! Kiedy krąg zostanie zestawiony, spójrz!... Wpadasz w kwas i przeżywasz to! Uzyskasz <Nager Gads>...

Dark Soulz: Przeteleportuj się do sali z Teddym. W niej ujrzysz Govi w klatce. Jeśli dysponujesz <Nager Gads> możesz zanurzyć się w kwasie, wpłynąć pod platformę poprzez tunel i wynurzyć się w klatce. Wtedy już tylko zniszcz Govi i weź pierwszą (1) duszę. Teraz wskocz na platformę po lewej - ujrzysz niewielkie zagłębienie i drzwi. Wejdź w nie. Użyj <Flambeau>, by przedrzeć się przez białą zasłonę i walcz z <Ancient Sisters>. Następnie użyj <Marteau> na bębnach, by sprawić, ze deski na drzwiach znikną. Jeden z bębnów wymagać będzie, by umieścić baton w piedestał, byś mógł go użyć. Kiedy przejście zostanie odkryte, wejdź w nie i wskocz na platformę z dziwną płytą na górze. Stań na niej i użyj <Calabash>, po czym uciekaj! Eksplozja zniszczy płytę, umożliwiając ci dotarcie do Govi w klatce (2). W klatce spójrz na podłogę. Zauważysz dziwne znaki - użyj na nich <Calabash> (prawdopodobnie zginiesz w eksplozji i będziesz zmuszony powrócić w to miejsce po ponownym powstaniu). Wejdź w tuneli, jaki ujawni się twoim oczom i postępuj nim, aż do końca, gdzie w narożniku znajdziesz przełącznik, uaktywniający linę. Zawróć i przejdź niszą do miejsca, w którym będziesz mógł użyć liny by pochwycić (3) Mroczną Duszę. Teraz znów przeteleportuj się. W sali z teleporterem wejdź w niszę po lewej i następnie przesuwaj się zwisając w prawo do miejsca, w którym będziesz mógł podciągnąć się w górę. Zejdź schodami - znajdziesz się w sali, w której czekać będzie na ciebie parę <Ancient Sisters>. W sali odszukaj przełącznik, który - przełączany - otwiera jedno z wlotów do tuneli na ścianie naprzeciw. Spraw, że prawy korytarz pozostał otwarty. W tej sali znajdziesz przełącznik uaktywniający parę wodospadów w kolejnych pomieszczeniach. Po jego użyciu wróć i spraw, by dolny tunel pozostał otwarty. Wejdź weń i przesuń skrzynię w prawo do końca. Wejdź do wewnątrz i wespnij się po wodospadzie - na jego górze znajdziesz Govi, a w niej trzecią (4) duszę. Wróć teraz do miejsca z teleportem i zmień salę. W drugiej sali, tej z kwasem, jest otwór dużego tunelu widoczny poprzez kwas. Używając <Nager Gads>, mozesz przepłynąć przezeń. U kresu znajdziesz schody; wejdź po nich, unikając wirujących kos. Na ich szczycie znajdziesz kolejną duszę (5). W sali znajdującej się zaraz po trzeciej sali z kwasem znajdziesz dwa wodospady i magmę. Przedostań się przez nią, unikając wirujących toporów - Govi i jej (6) zawartość znajdziesz po jej drugiej stronie. I znów przeteleportuj się. Po tej czynności skocz w prawo, wespnij się po ścianie i dostań do miejsca, w którym znajduje się platforma poruszająca się w górę i dół. Wskocz na nią i kiedy znajdzie się w najwyzszym punkcie swego ruchu obróć się w prawo i skocz. Przeskocz platformy i wejdź w drzwi. Tu <Hammerem> zniszcz kolumnę - będziesz mógł wejść do sali. W niej zabij dwie <Ancient Sisters< i rozejrzyj się uważnie. Znajdziesz sześć płytek z dziwnymi znakami wygrawerowanymi na nich i Govi w klatce. Użyj <Calabesh> i wejdź w otwór po lewej stronie, najbliższy Govi - to sprawi, że otrzymasz dostęp do następnej (7) duszy. Z miejsca, w którym znajduje się siódma Mroczna Dusza zobaczysz ostanie Govi - pozostające jednak poza twym zasięgiem. Użyj <Nager Gads> i zanurkuj w lawie. Przepłyń w lewo do momentu, gdy znajdziesz niszę, by się do niej wspiąć i przełącz dźwignię wystającą z lawy, co sprawi, ze lawa zniknie. Zaraz po tym udaj się w prawo do końca - tam znajdziesz kolejny przełącznik podnoszący poziom lawy wyzej niż był uprzednio. To pozwoli ci dotrzeć do ostatniego (8) Govi.

·Asylum: Undercity·

(Dom Obłąkanych: Podziemie)

Plan: Kieruj się od wejścia do Świątyni Przepowiedni - <Temple of Prophecy> jak następuje: wskocz na drewnianą platformę - u jej szczytu znajdziesz kilka Bram-Trumien. Jedna z nich wymagać będzie Mocy Cienia Dziewięć - to właśnie ona prowadzi do podziemi. Droga do teleporta jest prosta - problemem są jedynie przeciwnicy, jakich na niej napotkasz... W miejscu, w którym musiałeś włączyć śmigła i wskoczyć na nie, skieruj się do drugiej sali z nimi i opuść się na sam dół. Skocz na (incline) z platformami i przejdź do najniższych śmigieł. Przejdź po nich i wskocz w korytarz, jaki powinieneś zobaczyć w ścianie. U jego końca znajdziesz salę z paroma <Mummygunsami> - odeślij ich w otchłanie piekieł i przestąp próg wrót. Skręć w lewo i kieruj się w stronę schodów. Wejdź po nich i zbierz ostatni <Rectractor> w całej tej historii.

Dark Soulz: Kierując się naprzód od teleporta, spostrzeżesz rurę w ziemi. Na prawo od niej znajdziesz platformę z drzwiami. Wskocz na nią. Po prawej spostrzeżesz usypisko kamieni - wespnij się po nim. Na wprost ciebie zobaczysz dużą rurę w kształcie litery U. Odwróć się w prawo i zbliż się do dziwnej maszyny/rury wystającej ze ściany. Wskocz na nią, a następnie skieruj się do drzwi, jakie ujrzysz naprzeciw. Dotrzesz do schodów, pod którymi oczekiwać będzie na ciebie paru <Mummyguns>. Poślij ich w krainę mroków i zejdź schodami w dół. Na konsoli, jaką pod nimi znajdziesz użyj <engineer's key>; ujrzysz scenkę ukazującą rozkręcające się śmigło. Wejdź na komputery i wskocz do pomieszczenia powyżej. Skacz dopóki nie znajdziesz sposobności, by wskoczyć na jedno ze śmigieł. Kiedy natrafisz na wlot tunelu - wskocz weń. U jego końca zobaczysz układ nieporuszających się śmigieł. Opuść się w dół, zabij <Mummyguns> i uaktywnij śmigła, korzystając z konsoli komputera i <engineer's key>. Wespnij się z powrotem, przebądź śmigła i wśliźnij się w wąski otwór w ścianie. Bądź przygotowany na walkę z dużą ilością <Mummygunsów>. Po ich pokonaniu będziesz mógł pozyskać (1) pierwszą duszę. Udaj się do dużej groty z liną rozciągającą się od jednego jej krańca w drugi. Przejdź po niej, by dostać się w drugi jej koniec... Okrąż wieżę i przejdź przez most. Omiń pierwsze drzwi, które ujrzysz i skieruj się do kolejnej wieży, po drodze do niej przeskakując pułapkę. Użyj <engineer's key>, by otworzyć wrota - znajdziesz się w kolejnej jaskini. Przejdź przez most, wespnij się do wieży, przeskocz do niej i skieruj się do drzwi. Wskocz na skrzynię i wespnij się w górę, zaraz po znalezieniu się tam, przeskocz ponad ogrodzeniem. Opuść się w dół pionowym szybem i zniszcz <TrueForm>. Nagrodą będzie druga (2) Mroczna Dusza. Cofnij się do wejścia do sali, w której zabijałeś <Mummygunsów> - tym razem skieruj się nie w lewo lecz w prawo. Przebij się poprzez kolejnych <Mummygunsów>, pozostawiając po nich jeno chmury krwi zawieszone przez moment w powietrzu i uaktywnij komputer, używając <engineer's key>. Sprawisz tym samym, że w kolejnym pomieszczeniu ulegnie zatrzymaniu ruch ostrzy. Opuść się pionowym szybem i korytarzem (nieistotne jest, który z nich wybierzesz - obydwa prowadzą do tej samej sali). W niej znajdziesz ostatnie (3) Govi.

·Mordant Street: New York·

(Ulica Mordant; Nowy York)

Plan: Aby znaleźć się w Nowym Yorku wróć do Katedry Bólu - <Cathedral of Pain>. Wejdź w korytarz z brązowym obrazem jakiejś niesamowitej postaci. Wejdź na po długich schodach. Aby odciągnąć <Schism> będziesz potrzebować <retractor>. Dobra, idź naprzód dopóki nie dotrzesz do wielkiej sali ze strzaskanymi schodami i paroma pomostami ponad tobą. Ujrzysz... niezwykle zajętą osobę, która ucieknie pozostawiając tobie odnalezienie jej. Biegając po dostępnej przestrzeni, znajdź generator. Włącz go przywracając zarazem elektryczność. Wróć do sali oglądanej w scence, jaką widziałeś przed momentem. Niemal pośrodku niej znajduje się oświetlona kolumna - dotknij bramki by ją otworzyć. Wejdź do środka i wjedź windą w górę. Znalazłszy się tam skieruj się w lewo i przeskocz nad wyrwą w podłodze. Idź w lewo drogą, tak jak cię poprowadzi. Fakt, że jesteś na dobrej drodze potwierdzi się, gdy wejdziesz w długie drewniane korytarze, których ściany porastać będą roślinki. Wkrótce natrafisz na skrzynie blokujące drogę - strzelaj w nie, dopóki się nie rozpadną i idź dalej ścieżką swego przeznaczenia. Po kilku krokach winien jesteś natknąć się na <accumulator>. Kieruj się naprzód do holu z wodospad po lewej jego stronie. Wskocz nań i przemierz mroczne korytarze, po kolana brodząc w krwi... W końcu znajdziesz się w antresoli, gdzie przyjdzie ci zmierzyć się z Home Improvement Killerem.

Nie będzie to łatwe. Stając naprzeciw niego, przygotuj się na konieczność wykorzystania każdej (najlepiej dodatkowo zdublowanej) szybkostrzelnej broni (pistolety maszynowe itd.). Jeśli spostrzeżesz, że od śmierci dzielą cię już tylko sekundy nie wahaj się użyć <Enseigne>, by blokować jego ataki i kontynuuj ostrzał. Wkrótce obrażenia, jakie odniesie zmuszą go do przemiany w zielonkawą mgłę. Wróć rzeką krwi i ponownie wejdź do sali - twój przeciwnik pojawi się w jej środku. Uczyń to po raz wtóry - zacznie przemieniać się dziwną bestię. W chwili, gdy przywrze do podłogi i zacznie ryczeć, wyjmij swą strzelbę i parokrotnie, szybko wystrzel w jej kierunku. Jego dusza go opuści, a ciało eksploduje!

Weź pozostały po nim mały purpurowy kryształ..

Dark Soulz: Pierwsza Dark Soul będzie nagrodą za pokonanie <Improvement Home Killera>.

..Uczyniwszy to idź naprzód do wielkiej bramy z niewielkim ołtarzem przed nią. Połóż na nim znaleziony <prism>, by otworzyć bramę i wejdź w światłość... Pojawisz się w <Engine Block>, gdzie będziesz mógł wyłączyć jeden z tłoków.

Nettie's File

·Down Street Station: London·

(Stacja Down Street; Londyn)

Plan: Wróć do Katedry Bólu (Cathedral of Pain). Przejdź przejściem na ścianie po lewej stronie - tym, ponad którym będzie widnieć symbol krwawego noża. Wejdź po długich schodach i użyj <retractor>, by wyłączyć <schism>. Kiedy zostanie otwarty, pozwól się wciągnąć... Znajdziesz się w sali, w której kiedyś, dawno temu, widziałeś Kubę Rozpruwacza piszącego swój dziennik. Weź ten ostatni z biurka, na którym go pozostawił... Następnie udaj się w poszukiwaniu jego samego. Kierując się od portalu, przejdź przez drzwi i zejdź po schodach. Skręć w lewo i idź tunelem do momentu, gdy staniesz przed wyborem drogi - tu skręć w prawo i wskocz w niewielkie zagłębienie w murze. Przemierz tunel - znajdziesz się w sali z zielonkawą wodą. Zanurz się w niej i przepłyń przez przejście otwierające kolejny korytarz - aż do kolejnej sali. Tu - zważając na wirujące ostrze - płyń w górę, na powierzchnię. Wyjdź na skraj i przejdź do niebieskiego pokoju. Wrota zatrzasną się za tobą, obróć się i użyj przełącznika uaktywniającego windę. Zaraz po tym uchodź! Zaraz po wynurzeniu się skieruj się w lewo - ujrzysz trzy ogromne śmigła, zanurzające się i wypryskujące z wody. Ostrożnie przepłyń basen. Stąd kieruj się drogą przed tobą - komnatę, z której Kuba Rozpruwacz uczynił swój dom znajdziesz łatwo... Jego pokonanie nie będzie już tak proste.

Nie pozwól się zaskoczyć - twego przeciwnika nie znajdziesz, rozglądając się wokół siebie. Biega on bowiem po... suficie, rzucając się na ciebie przy dogodnej sposobności i stara się przebić cię swym mieczem. Dobrą stroną tej sytuacji jest to, że nie wykorzystuje on broni dystansowej, więc nie musisz poświęcać <Enseigne>. Jego osłabienie przy wykorzystaniu podwojonego pistoletu maszynowego nie jest trudne - w chwili zaś gdy przyklęknie - strzel weń ze strzelby: To pozwoli mu odejść...

Dark Soulz: Znajdziesz ją w miejscu, w którym zginął Kuba Rozpruwacz (Jack the Ripper). ...Pozostawi również po sobie purpurowy kryształ - <prism>. Ty zaś będziesz mieć sposobność udania się kolistą ścieżką wiodącą z powrotem do jego komnaty. Jeśli rozejrzysz się dokładnie znajdziesz również boczną ścieżkę prowadzącą do <Soul Gate> (Bramy Dusz). Wykorzystaj znaleziony przed chwilą kryształ, by otworzyć sobie drogę do kolejnej, nieosiągalnej w inny sposób części Domu Obłąkanych (Asylums: Engine Block)...

· Gardelle Jail: Texas·

(Więzienie w Gardelle; Texas)

Plan: Jedyna droga, jaką udało mi się znaleźć wiodącą do tego miejsca wiedzie poprzez <schism> w <Cathedral of Pain>. W zależności jednak od tego, które z nich wybierzesz - zjawisz się i kończysz w zupełnie różnych miejscach... Idź do Znaku w <Cathedral of Pain>. Stąd biegnij w górę, po schodach do momentu, gdy ujrzysz zamkniętą schizmę. Użyj <retractor>, by ją otworzyć i pozwól się wciągnąć w widoczny za nimi wir czasu i przestrzeni... Znajdziesz się w więzieniu. Idąc na wprost, wejdź do holu i skręć w prawo. Bądź ostrożny jednak - ciała martwych strażników powstaną, by bronić dostępu... Uważaj zaś, gdyż strzelby w ich nadgniłych rękach są nadzwyczaj niebezpieczną bronią. Przedzieraj się, aż do wielkiej sali. Na tej samej ścianie, w której znajdują się drzwi którymi wszedłeś, znajdziesz korytarz wiodący do przedmiotu, jaki będzie ci niezbędny. U jego końca spostrzeżesz duży otwór - przejdź przezeń. W tym też momencie usłyszysz gwar i wycie syren policyjnych. Znajdziesz się w małej wartowni; tuż obok jednej ze ścian spostrzeżesz trupa. W dłoni jego ręki, odrąbanej bądź odciętej, znajdziesz poszukiwany klucz magnetyczny - <keycard>. Od tej chwili możesz, posługując się konsolami z czerwonymi światełkami, otwierać pozamykane uprzednio drzwi i bramki.

Marco Cruz, znany również jako "Repo Man"

W <Cathedral of Pain> jeden z portali wiedzie do człowieka w błękitnym ubraniu - nie będziesz potrzebować <retractor>, gdyż portal ten będzie już otwarty. Aby go zabić, za co nagrodą będzie Dark Soul, zmuś go do przyklęknięcia na podłodze w jego prawdziwej formie za pomocą szybkiego ognia z dwóch pistoletów maszynowych i dobij go kilkoma celnymi strzałami z <shadowgun>.

Milto Pike, znany również jako "Video Nasty Killer"

Kolejny z otwartych już portali umieszczonych w <Cathedral of Paine> wiedzie do tłustego weterana z Wietnamu. Zniszczenie go jest możliwe przy wykorzystaniu powyższego sposobu. On również "wynagrodzi" cię za trud Mroczną Duszą.

Kiedy ukończysz swe misje, wróć do więzienia, by dostać się do <Insanity Ward>. Wejdź do sali z wejściem w korytarz wiodącym do wartowni z martwym strażnikiem. Tym razem jednak nie kieruj się tam - wejdź w korytarz po przeciwnej stronie sali. Wiedzie on do śmigłowca, uważaj jednak - ten zacznie w ciebie strzelać! Z dużej sali. Prowadzi do niej kilka wejść - zignoruj to znajdujące się na tej samej ścianie co korytarz, którym przyszedłeś, i to po lewej - z metalowymi schodkami. Wyjdź z sali przez drzwi na ścianie naprzeciw tej z korytarzem, którym przybyłeś - po prawej. U krańca korytarza, a ściślej w miejscu w którym skręca on - znajdziesz konsolę, dzięki której (posługując się <Jail Key Card>) otworzysz zamknięte bramki. Idź dalej, mijając portale (rozpoznasz miejsce, w którym walczyłeś z Video Nasty Killerem), i zbierając po drodze <Accumulator I>, znajdujący się za zamkniętymi drzwiami, które możesz zniszczyć... - aż do otwartej już windy. Zjedź nią w dół, by dostać się do <Insanity Ward>.

Dr Batrachian, znany również jako "The Lizard King"

Kiedy dostaniesz się już do <Insanity Ward> (rozpoznasz je - ma żółte pasy wymalowane na większości ścian) używaj klucza magnetycznego - <Key Card> - by otwierać pozamykane drzwi i bramki. Nie powinno zająć ci dłużej niż paręnaście sekund odnalezienie go. Zetrzyj go z powierzchni ziemi w ten sam sposób, w jaki pozbyłeś się poprzednich - ostrzeliwując go najpierw z pistoletów maszynowych, a następnie uwalniając od męczarni życia Shadowgunem. Pozostanie po nim Dark Soul.

Umiejscowienie Dark Soulz:

1. Pozyskasz ją po zabiciu Marco Cruza ("Repo Man")
2. Pozyskasz ją po zabiciu Milto Pike'a ("Video Nasty Killer")
3. Pozyskasz ją po zabiciu Dr Batrachiana ("Lizard King")

...Po tym ostatnim pozostanie dodatkowo kryształ - <prism>. Weź go, okaże się przydatny bardzo szybko. Odszukaj teraz - o ile nie udało ci się to wcześniej, w trakcie poszukiwań Lizard Kinga <Accumulator II>. Następnie wróć do sali, w której zniszczyłeś Lizard Kinga znajduje się <Soul Gate>. Ułóż go przy niej i wstąp w światłość... Znajdziesz się w innej części <Engine Block>.

·Asylum: Engine Block·

(Dom Obłąkanych; Blok Silnika)

Ten obszar możesz odwiedzić, korzystając z bram w naprawdę sporej ilości innych miejsc - z Cageways, Mordant Street New York, Gardelle Jail i Subway Station: London. W Cageways po prostu wsiądź w czerwony wagonik. W pozostałych będziesz musiał pokonać seryjnego mordercę, zebrać kryształ, jaki po sobie pozostawiają i użyć go na Soul Gate znajdującej się nieopodal. Mordercami "posiadającymi" kryształy są odpowiednio: Home Improvement Killer, Jack the Ripper (Kuba Rozpruwacz), The Lizard Killer.

Wszystkie Dark Souls jakie możesz napotkać po drodze do tłoków będą w formie <Trueform>. Uwalniaj je, zabijając.

Wyłączenie tłoka - klasa 101:

Aby wyłączyć tłok będziesz musiał przebyć drogę naokoło. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym będziesz mógł je wyłączyć, ujrzysz złotą płytkę na ścianie podającą numer tłoka. Do kombinacji masz trzy miejsca, więc będziesz mógł wpisywać do trzech liczb. Nad nimi są rury, określające jaką liczbę właśnie wpisałeś. Aby wyłączyć tłok, będziesz musiał wprowadzić odpowiednią kombinację. Możesz odnaleźć je w Dzienniku Kuby Rozpruwacza - <Jack's Journal>.

Wprowadzanie kombinacji może z początku wydać się skomplikowane. Zwróć uwagę jednakże, że każda z rur podzielona jest na części czymś w rodzaju pierścieniu. Policz je - ujrzysz pięć części. Im większa jest liczba, tym wyżej pierścień powinien się znaleźć (np. kiedy liczba jest równa 2, tylko dwie części rury będą zapełnione). Aha, liczby po kolei powinny być wpisywane z lewa na prawo. Jeśli wprowadzisz ją poprawnie, ciecz ściemnieje i przestanie buczeć. Teraz, jeśli przejdziesz do pobliskiej części z klatką - zobaczysz, że poruszający się taśmociąg zatrzymuje się.

Aby wyłączyć tłok pierwszy (#1) - można się doń dostać poprzez <Cageways> i wsiadając w czerwony wagonik. Idź na wprost, następnie skręć w lewo. Otwórz drzwi - spostrzeżesz linę. Zsuń się w dół i zniszcz obydwu <Mummygunsów> - w przeciwnym razie będą cię atakować i w efekcie dosłownie "zestrzeliwać" z liny. Wejdź na rampę i wespnij się po linie. Kieruj się naprzód, zabijając kolejnych <Mummygunsów> - ostatecznie powinieneś natrafić na pokój z rurą...

Właściwa kombinacja tu to 5-5-5

Wyłączenie tłoka #2:

Możesz się doń dostać wchodząc w Soul Gate w <Down Town Station: London>, po pokonaniu Kuby Rozpruwacza.

Odnalezienie sali z rurą nie jest niczym trudnym. Kombinacja, jaką należy wykorzystać to 1-2-4

Wyłączenie tłoka #3:

Dostaniesz się do niej przechodząc przez Soul Gate w <Mordant Street: New York>, po pokonaniu <Home Improvement Killera>.

Pokonaj wszystkich Mummygunsów i świniopodobne stwory, starając się strzelać w nie najszybciej jak to tylko możliwe, następnie uaktywnij konsolę po prawej stronie komory i opuść salę. Biegnij w stronę wielkiego kowadła, wskocz na nie (od przodu) i pochwyć linę (that extends across the gorge). Wespnij się po niej i przejdź tunelem. Kieruj się naprzód i użyj <Engineer's Key> na konsoli, by otworzyć przejście. Biegnij na wprost - wkrótce dotrzesz do komputerów z purpurowymi rurami...

Kombinacja to 3-1-2

Wyłączenie tłoka #4:

Dostać się doń możesz wchodząc w światłość Soul Gate w Gardelle Prison: Texas - znaleźć ją można w miejscu, w którym ginie Lizard King.

Zabij wszystkie świniopodobne stwory i <Mummygunsy> - dla własnego bezpieczeństwa. Po lewej i prawej spostrzeżesz niewielkie alkowy, w których kryć się będą konsole. Użyj swego <Engineer's Key>, by je uaktywnić. Jeśli uczynisz to z obiema - drzwi otworzą się. Przejdź przerdzewiałym metalowym chodniczkiem - trafisz do ogromnej sali wypełnionej <Trueformami>. Podążaj dalej swą drogą i użyj <Engineer's Key> na konsoli, by otworzyć wyjście. Wróć w miejsce, z którego po raz pierwszy spoglądałeś na to pomieszczenie i wskocz po skrzyniach, by dosięgnąć dużych czerwonych klatek, w których przetrzymywane były i są <Trueformy>. Stąd skacz do wyjścia. Przemierz drewniany korytarz, by odnaleźć czerwoną kolumienkę z wirującymi ostrzami. Wskocz na kolumnę i skieruj się w lewo wprost do wyłożonego czerwonymi płytkami obszaru. Zniszcz wszystkie <Mummygunsy> i otwórz wyjście wykorzystując <Engineer's Key>. Przejdź tunelami, a znajdziesz się w kolejnej sali walki. Wskocz na wielką czerwoną klatkę i podejdź do drzwi - otworzą się. Wejdź do środka. Teraz wyjdź z klatki i pójdź za nią, a przed Tobą będą drzwi prowadzące do dwóch dusz.

Kombinacja: 2-4-5

Walka z Legionem

Wejdź do Asylum: Engine Block. Jeśli wszystkie tłoki zostaną wyłączone - możliwe stanie wskoczenie na górę. Zrób to, po czym przejdź na drugą stronę - odnajdziesz tam swojego brata, Luke'a. Biegnij za nim, aż dobiegniesz do potężnej planszy. Teraz się zrelaksuj, oglądając scenkę, po czym zaciśnij zęby - czeka cię ostateczna walka...
Kiedy Legion pojawi się w ludzkiej postaci, strzelaj weń z <Violatora>, posiłkując się <Shadowgunem>. To

powinno doprowadzić do zniszczenia jego powłoki cielesnej i pojawienia się w kolejnej formie. Teraz wejdź na jak najwyższy punkt pomieszczenia i grzej do niego z <Violatora> i <Shadowguna>, starając się trafiać jak najcelniej i w jak największej ilości. Jeżeli ci się uda, nie pozostanie mi nic innego, jak... szczerze Ci pogratulować! Ukończyłeś jedną z najbardziej klimatycznych gier TPP!...

Imp

producent: Electronic Arts
platforma: PC

System Shock 2

Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca zapraszam do solucji. Ale zanim zaczniecie ją czytać, pozwolę sobie na jedną małą uwagę. Tuż pod nagłówkiem każdego z poziomów znajdziecie krótki opis czekających was zadań. Zostały one wprawdzie podane również i w dalszej, bardziej szczegółowej części, ale jeśli jedynym, co sprawiało wam trudności była bariera językowa, to dzięki wypisanym celom zbyt wiele z przyjemności płynącej z samodzielnego zwiedzania Von Brauna nie stracicie. W końcu, jakby co, zawsze możecie przeczytać dalszą część później, już po napotkaniu przeszkody nie do rozwiązania...

Poziom 1

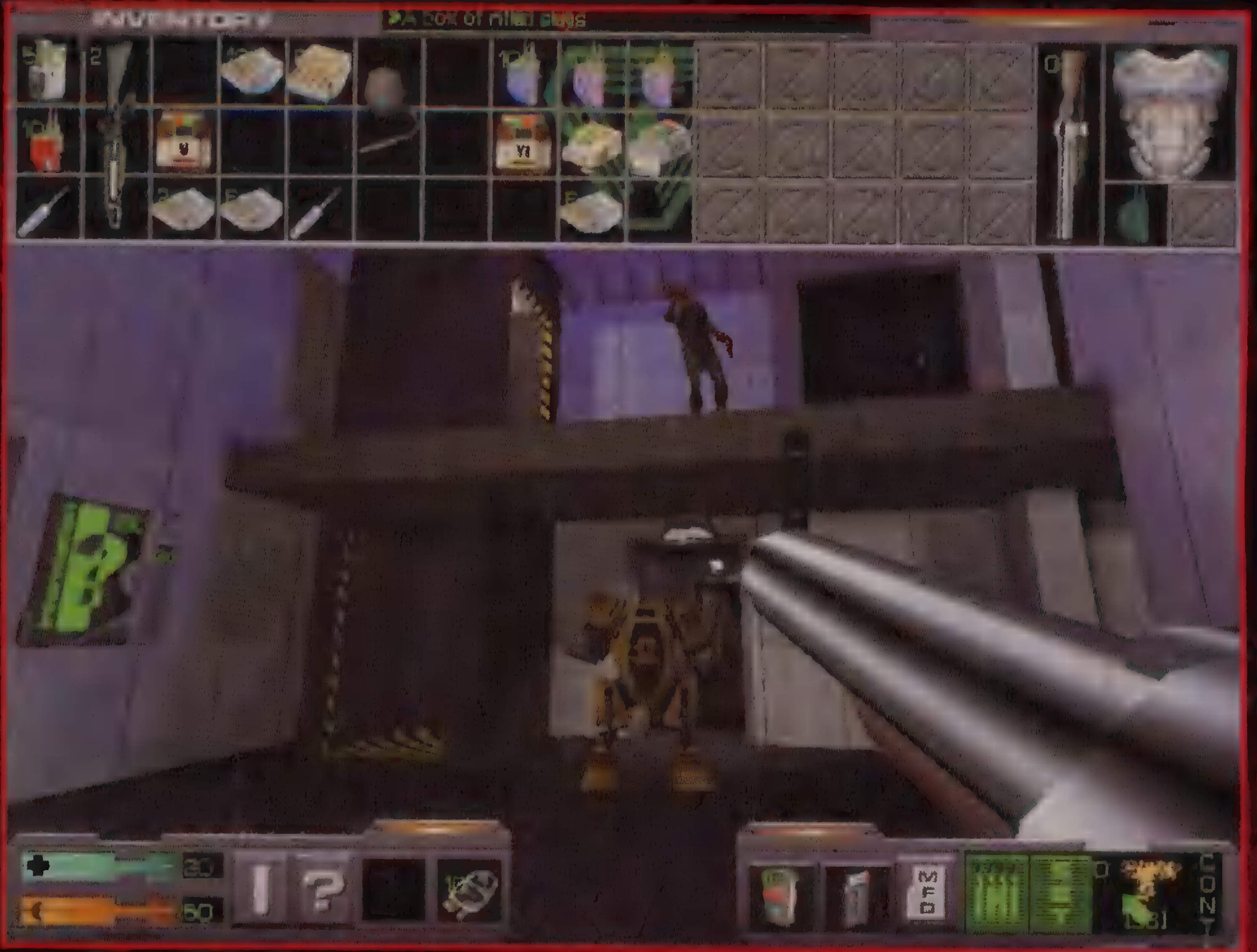
Pokład nauk medycznych (Medical Science)

Cel: Zbadanie pokładu nauk medycznych i zdobycie informacji o wydarzeniach na Von Braunie. Naładowanie baterii i otworzenie przy jej pomocy drzwi wiodących do sektora medycznego (Medical Sector). Znalezienie karty do sektora załogi (Crew Sector) w sekcji biopsji (Biopsy) należącej do sektora medycznego. Znalezienie doktora Wattsa w jego pokoju, sektorze załogi lub w biurze w sektorze badań (Research and Development). Zdobycie od doktora Wattsa kodu do drzwi serwisowych wiodących na pokład inżynieryjny (Engineering Deck).

Sektor naukowy (Science Sector)

Gra zaczyna się w momencie, gdy wydostajesz się z komory kriogenicznej. Na Von Braunie, statku, na którym przyszło ci odsłużyć czwarty rok swej służby, dzieje się coś bardzo dziwnego. Po chwili skontaktuje się z tobą doktor Polito, członek załogi uwięziony na pokładzie numer cztery. Będzie ci ona służyła pomocą wysyłając e-maile, zawierające podpowiedzi oraz przesyłając od czasu do czasu moduły cybernetyczne, wykorzystywane do polepszenia statystyk w stacjach upgrede'u. Po prawej stronie komory powinieneś natknąć się na ciało - przeszukaj je, a znajdziesz klucz (Wrench). Weź go do ręki i rozwal stół blokujący drabinę prowadzącą na górę. Wejdź po niej, idź prosto, a następnie w prawo. Dostaniesz informację od dr Polito, że cała sekcja traci szczelność - musisz się jak najszybciej dostać za najbliższą gródź. Podejdź do drzwi i otwórz je przy pomocy znajdującego się obok przycisku. Na podłodze za nimi leży karta dostępu do sekcji kriogenicznej (Cryogenics). Wyświetlacz po ścianie z lewej pełni funkcję informacyjną - przy jego pomocy (i innych tego samego typu - przez pierwsze kilka poziomów będziesz się dość często na nie natykał) możesz poszerzyć swą wiedzę na temat kart dostępu, amunicji, broni, itp. Po wzięciu karty, otwórz drzwi i przejdź dalej. Po lewej stronie pokoju znajdziesz ciało - weź znajdujący się przy nim moduł informacyjny. Przesłuchaj go, poznasz kod dostępu, otwierający drzwi broniące stąd wyjścia. Użyj, znajdującej się przy nich, klawiatury numerycznej i wprowadź nowo poznany kod. Przez okno w nowym pomieszczeniu będziesz miał okazję zobaczyć jednego ze zmienionych członków załogi goniącego kobietę - nie można jej jednak pomóc. Obróć się w lewo i wejdź w znajdujący się przy podłodze kanał wentylacyjny. Przez dziurę na jego końcu spadniesz do kolejnego pomieszczenia. Gródź znajduje się po lewej. Niestety, zgodnie z informacją dr Polito nie działa jej zasilanie. Na szczęście przy leżącym na podłodze ciele znajdziesz rozładowaną baterię, a naprzeciw drzwi stację ładowania (Recharge Station). Skorzystaj z niej, by przywrócić baterię do życia. Po włożeniu jej do niszy przy drzwiach gródź się otworzy. Po przejściu przez nią skontaktuje się z tobą dr Polito, przesyłając kilka modułów cybernetycznych - będziesz je dostawał przede wszystkim właśnie od niej, ale można je także znaleźć przy niektórych ciałach czy na przykład w koszach na śmieci. Nie wszystkich oczywiście, ale że są one jedynym sposobem na rozwój postaci, warto poświęcić czas na dokładne przeszukanie poziomów. Na znajdującej się w pomieszczeniu centralnej kolumnie znajdziesz przycisk zapalający światła. Przeszukaj wszystkie znajdujące się tutaj ciała, skrzynie i zakamarki - oprócz wspomnianych modułów, mogą się tam kryć nanity (pełniące rolę waluty, są również niezbędne przy łamaniu zabezpieczeń) czy inne przydatne dobra. Po skończeniu "czesania" przejdź przez drzwi po lewej i przeszukaj kolejne ciało. Przez podświetlony na czerwono obszar dotrzesz do pokoju ze wszystkim czterema rodzajami stacji upgrade'u. Każda z nich odpowiada za jeden z aspektów rozwoju twej postaci - posługiwania się bronią, PSI, techniką lub współczynnikami psychofizycznymi. Wszystkie ulepszenia wymagają oczywiście modułów - tym więcej, im wyższy jest poziom danej umiejętności. W pokoju z lewej znajdziesz kolejne ciało, a przy nim kilka modułów. Przez przejście za nim dotrzesz do skrzyni, w której znajdziesz nanity, weź także moduł informacyjny. Przejdź przez wyrwę w murze i przeszukaj ciało - znajdziesz medical hypo, przywracające utracone zdrowie. Obok niego znajduje się zamknięty schowek - jeśli masz umiejętność Hack, możesz go otworzyć: w środku znajduje się kilka speed boosterów (po zaaplikowaniu zwiększają szybkość) oraz implant BrawnBoost powiększający siłę (ale tylko kiedy jest założony i dysponuje rezerwą energii). Wróć do pokoju ze stacjami upgrade'u i skorzystaj z windy. Przez drzwi po prawej dotrzesz do kolejnych ciał (znajdziesz psi ampa - niezbędny do korzystania z umiejętności PSI). Z prawej strony znajduje się dziura z widokiem na poziom niżej - na znajdujących się tam rusztowaniach leży amunicja oraz speed booster. Można do nich doskoczyć (jeśli jesteś za wolny, użyj speed boostera) lub przyciągnąć przy pomocy Kinetic Redirection. Przejdź teraz przez drzwi znajdujące się z lewej strony windy. Znajdziesz tam kartę dostępu do sektora naukowego (Science Sector), a przy ciele kolejną porcję nanitów. Zbij szybę na ścianie po lewej i weź psi hypo (przywraca punkty PSI) oraz amunicję do shotguna. Wyjdź na korytarz i skręć w lewo. W trakcie zbliżania się do drzwi zobaczysz ducha - dzięki tej i podobnym scenom dowiesz się więcej o wydarzeniach mających miejsce na Von Braunie w trakcie twego snu. Weź leżące na ziemi po prawej nanity i przy pomocy wziętej przed chwilą karty dostępu przejdź przez drzwi. Dość szybko spostrzeżesz dwie chodzące tutaj postacie, zwane hybrydami - sposoby walki z nimi zostały opisane w poradniku w poprzednim numerze. Po ich pokonaniu przeszukaj ciała! Wielu ma przy sobie puszki z napojem lub chipsy - ich spożycie przywraca ci jeden punkt zdrowia. Nie jest to może wiele, ale ziarnko do ziarnka... Czasami znajdziesz także nadający się do badań kawałek ich ciała, co pozwoli ci (zakładając, że masz umiejętność Badania) poznać ich słabe strony.

Przejdź przez drzwi po lewej, znajdziesz się w pomieszczeniu ochrony. Wejdź na zaplecze i przeszukaj biurko - znajdziesz moduł informacyjny. W pobliżu leży także zamknięta skrzynia - żeby ją otworzyć musisz dysponować umiejętnością hackowania na poziomie minimum drugim. W pokoju natkniesz się również na terminal systemów bezpieczeństwa (Security Computer). Przy jego pomocy możesz czasowo wyłączyć wieżyczki i kamery, by móc spokojnie obok nich przejść. Służy on również do wyłączenia alarmu, gdy zlokalizuje cię działająca kamera. Uważaj jednak - nieudane włamanie zaalarmuje znajdujące się na poziomie kreatury, dając im jednocześnie dokładne na ciebie namiary. Wyjdź z pomieszczenia ochrony, skręć w lewo i przejdź przez znajdujące się na końcu drzwi. Z prawej strony zostaniesz zaatakowany przez hybrydę. Z lewej znajduje się pierwsza maszyna do biorekonstrukcji. Naciśnij znajdujący się obok niej przycisk, by ją zaktywować. Dzięki temu będzie ona mogła zregenerować twoje ciało w wypadku śmierci. Niestety, wiąże się to z utratą części nanitów oraz raczej niewielkim przyrostem zdrowia. Przejdź do następnego pokoju i przeszukaj kontener z lewej, a następnie podnieś leżący na ziemi moduł informacyjny. Wjedź po drabinie na piętro i przeszukaj znajdujące się tam ciała - znajdziesz medical hypo. Wyjdź z pokoju i wróć się do pomieszczenia ochrony. W pobliżu natkniesz się na dwa ważne przejścia. Za drzwiami jednego z nich znajduje się zejście na poziom inżynieryjny (przez okno widać spacerującego przy nim robota naprawczego), a drugie to winda. Po zbliżeniu się do niej otrzymasz od dr Polito informację, że większość statku została odcięta od zasilania i do czasu jego przywrócenia winda pozostaje unieruchomiona. Przy windzie skręć w lewo i przejdź przez drzwi; na podłodze znajdziesz nanity. Pośrodku pomieszczenia znajduje się Xerxes, główny komputer Von Brauna, kontrolujący jego systemy bezpieczeństwa. Podobne kolumny znajdują się na prawie każdym poziomie statku. Przeszukaj wszystkie znajdujące się tutaj ciała - przy jednym z nich znajdziesz pistolet. Aby go używać potrzebujesz umiejętności broń standardowa. Poza tym, w przeciwieństwie do klucza, wymaga on okresowych napraw oraz amunicji. W pomieszczeniu z Xerxesem znajdziesz także replikator, w którym możesz za nanity kupować różne przedmioty (wybór zależy od konkretnego replikatora).



Przejdź przez korytarz i podnieś leżący na ławce z prawej moduł informacyjny. Kieruj się w stronę wypisanego na ścianie znaku Med. Skręć w prawo (zobaczysz eksplodujący panel ścienny). Z lewej znajduje się jedna z kamer bezpieczeństwa. Jeśli zostaniesz przez nią dostrzeżony, znajdujące się na niej światełko zmieni barwę na żółtą, a jednocześnie wyda ona z siebie sygnał ostrzegawczy. W tym momencie masz kilka chwil, by albo ją zniszczyć, albo uciec w bezpieczne miejsce - jeśli tego nie zrobisz, włączy się alarm. Podejdź do drzwi z prawej - dr Polito poinformuje cię, że wysiadło ich zasilanie. Będziesz musiał skorzystać z przenośnej baterii (która znajduje się w pobliżu), ale najpierw wymaga ona naładowania. Nie możesz niestety użyć stacji, na którą natknąłeś się wcześniej, gdyż znajduje się ona w sekcji obecnie od reszty statku odciętej. Weź moduł informacyjny z biurka i dwa hyposy antyradiacyjne (drugi z nich znajduje się na półce na górze, za kwiatami). Wróć się z powrotem do kolumny Xerxesa i do korytarza (tego z ławką po prawej). Przejdź obok windy, uważając na znajdującą się w korytarzu po prawej kamerę bezpieczeństwa. Powinieneś się znaleźć w obszarze z delikatną elektroniką (Sensitive Electronics). Wejdź do pierwszego pokoju z lewej i rozpraw się z hybrydą oraz małpą laboratoryjną, dysponującą pewnymi niezwykłymi mocami. Po walce przeszukaj pokój, znajdziesz moduł informacyjny oraz kilka hoposów przeciw toksynom (anti-toxin). Wyjdź stąd i skręć w lewo. Przeszukaj ciało i przejdź przez znajdujące się za nim drzwi. Teraz skręć w lewo i przez następne drzwi wejdź do pomieszczenia z hybrydą, pod stołem znajdziesz medical hypo. Wyjdź na korytarz - idąc nim natkniesz się na worek z ciałem i kolejnym medycznym hyposem. Na jego końcu zobaczysz pomieszczenie niżej i spacerującą tam hybrydę. Jeśli masz pistolet, możesz ją zabić, strzelając w beczki z wybuchową zawartością, jeśli nie - zeskocz i walcz wręcz. Przeszukaj okolicę, a w koszu na śmieci znajdziesz nanity. Wróć na korytarz na górze i idź w prawo. Po lewej znajduje się kolejny moduł informacyjny, a po prawej replikator. Z przodu znajdują się drzwi do sektora badawczego (Research and Development), ale nie masz jeszcze obecnie wymaganej karty. Idź dalej w kierunku windy i skręć w drzwi po prawej - dotrzesz do znajdującego się po lewej pokoju z odczynnikami chemicznymi (Chemical Storeroom). Wewnątrz każdego z nich znajduje się moduł informacyjny z wyszczególnioną zawartością. Nie bierz samych odczynników - znacznie lepszym pomysłem jest powrót tutaj dopiero, gdy znajdziesz coś wymagającego jednego z odczynników. Podnieś leżące tutaj pistolet i amunicję. Wyjdź na korytarz i skręć w lewo. Uważaj na chodzącą tu hybrydę. Przeszukaj kolejne ciała, znajdziesz amunicję przeciwpancerną, perfekcyjną na wieżyczki tudzież innych metalowych wrogów. Wejdź na chodnik i zeskocz z niego na skrzynię z psi hypo. Zeskocz na dół i skieruj się w kierunku ciała w drugim końcu stacji pomp. W pewnym momencie zgaśnie światło i ożyją znajdujące się tutaj wieżyczki. Wbiegnij do pomieszczenia po lewej. Przeszukaj je i użyj stacji do regeneracji baterii. Jeśli wieżyczki są nadal aktywne (a nie chcesz ich zniszczyć) przebiegnij do drabiny - jeśli zrobisz to wystarczająco szybko, zostaniesz jedynie lekko draśnięty.

Sektor medyczny (Medical Sector)

Wróć się z powrotem do drzwi prowadzących do sektora medycznego (tych wymagających baterii). Włóż ją do systemu awaryjnego - dostaniesz od dr Polito dodatkowe moduły cybernetyczne. Jeśli chcesz, możesz się teraz wrócić do stacji upgrade'u. Gdy będziesz gotowy przejdź do łącznika (Bulkhead) i użyj znajdującego się tutaj przełącznika. Po wejściu natkniesz się na drzwi wymagające karty dostępu. Niestety, na razie jej nie posiadasz, ale dr Polito poinformuje cię, że powinna się ona znajdować w rękach Grassiego. Powinieneś go znaleźć w sekcji biopsji tego sektora. Ruszaj więc przed siebie, pozbywając się przy okazji krążących tutaj hybryd. Pozostań na wyższym poziomie i wejdź do pokoju. Przeszukaj go i znajdujące się tu biurko - znajdziesz między innymi moduł informacyjny oraz aktywator do stołu chirurgicznego (dzięki niemu będzie on w stanie ciebie wyleczyć). W pobliżu znajdziesz wprawdzie jeden z takich stołów, ale za moment natkniesz się na jeszcze jeden, tym razem w pełni funkcjonalny, więc zatrzymaj na razie moduł aktywacyjny przy sobie. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się do rampy. Zejdź w dół, uważając na znajdującą się na końcu korytarza wieżyczkę. Nie musisz jej niszczyć, wystarczy, że szybko skręcisz w lewo i znikniesz za drzwiami. Nie zbliżaj się do klatek z małpami na drugim końcu pomieszczenia. Przeszukaj okolicę, znajdziesz kilka hyposów i modułów informacyjnych. Jeśli potrzebujesz, skorzystaj z działającego stołu chirurgicznego (pełne leczenie to tylko pięć nanitów). Wyjdź na zewnątrz, skręć w prawo i wróć na korytarz. Wejdź do pokoju z prawej, znajduje się tam maszyna do biorekonstrukcji jak i kolejny stół chirurgiczny. Wyjdź z powrotem na korytarz - po lewej natkniesz się na kamerę, którą warto unieszkodliwić. Uważaj także na grasującą w pobliżu hybrydę. Wejdź w drzwi po lewej i przeszukaj leżące tam ciała, uważając przy okazji na małpy. Wyjdź na korytarz i przy zniszczonej kamerze skręć w prawo - idź prosto, aż do miejsca kolejnego spotkania z duchami. Przeszukaj pokój po lewej i idąc dalej korytarzem zatrzymaj się przy laboratorium z materiałami rozszczepialnymi. Możesz wejść do środka, ale uważaj na napromieniowanie. Jeśli jesteś wystarczająco szybki, zdobędziesz nanity i moduły cybernetyczne, a jednocześnie zachowasz wystarczająco dużo zdrowia, by wrócić do stołu chirurgicznego. Wróć z powrotem do kamery i skręć w kierunku laboratorium ICU. Przejdź obok niego (jest silnie napromieniowane) i dalej prosto korytarzem. Spotkasz dwie wyposażone w shotguny hybrydy. Po ewentualnej walce przeszukaj ich ciała - jeśli chcesz, weź shotguna, ale wymaga on zazwyczaj naprawy, a by go używać potrzebna jest również umiejętność broń standardowa na poziomie minimum trzecim. Wejdź w drzwi po prawej i załóż znajdującą się tam lekką zbroję bojową (Light Combat Armor) - wymaga ona siły na poziomie minimum dwa, ale absorbuje dwadzieścia procent obrażeń. Wyjdź na korytarz i rusz w stronę symbolu biopsji. Zniszcz lub wyłącz wieżyczkę i wejdź do środka. Uważaj na kamerę oraz małpę. Po przeszukaniu okolicy staniesz się posiadaczem wielu użytecznych przedmiotów, łącznie z modułami informacyjnymi, nanitami, hyposami oraz kartą do sektora załogi. Po jej zabraniu skontaktuje się z tobą dr Polito, przesyłając przy okazji moduły cybernetyczne. Wróć się do drzwi prowadzących do sektora załogi i wejdź do środka. Uważając na komitet powitalny, przeszukaj wszystkie znajdujące się tu pomieszczenia - znajdziesz wiele użytecznych przedmiotów i pokaźną liczbę nanitów. Na końcu korytarza znajduje się pomieszczenie ochrony, a w środku zamknięte drzwi i moduł z informacją, gdzie jest kod. Wejdź do świetlicy, znajdziesz tam stacje upgrade'u (łącznie z OS Upgrade Machine - w całej grze są tylko cztery maszyny tego typu!) i replikator. Idąc dalej przed siebie (nie przechodź jeszcze przez łącznik!), dotrzesz do pokoju z prawej - w środku znajduje się karta dostępu do sekcji badawczej. Przeszukaj pozostałe pomieszczenia i wróć do łącznika. Po przejściu przez niego udaj się do sekcji badawczej (R&D - jeśli masz kłopoty z pamięcią, skorzystaj z mapy). Po otworzeniu drzwi otrzymasz kolejną porcję modułów od dr Polito. Zniszcz kamerę po drugiej stronie korytarza, a następnie skręć w prawo. Po drodze sprawdzaj wszystkie pomieszczenia, żeby nie przeoczyć czegoś użytecznego - w jednym z nich jest na przykład działający shotgun. Dr Polito prześle ci wiadomość, że dr Watts jest jeszcze żywy i musisz się pośpieszyć. Znajdziesz go leżącego na stole chirurgicznym - niestety nieżywego. Na szczęście obok niego leży moduł informacyjny z zapisanym kodem do przejścia serwisowego wiodącego na poziom inżynieryjny. Musisz wrócić do drzwi z klawiaturą (znajdują się obok windy). Znajdujący się w środku robot już sobie prawdopodobnie poszedł (jeśli się na niego natkniesz, możesz go albo zniszczyć, albo wyminąć - jest raczej wolny), tak więc możesz bez przeszkód zejść na dół - jeśli masz jeszcze jakieś moduły, możesz je wcześniej użyć. To samo tyczy się stołu chirurgicznego - warto zejść w pełni sił.

Poziom 2

Pokład inżynieryjny (Engineering)

Cel: Znaleźć sposób na obejście zabezpieczeń komputera sterującego systemem chłodzącym. Zlokalizowanie magazynu numer pięć i zainstalowanie znajdującej się tam karty w systemie bezpieczeństwa systemu chłodzącego. Spuszczenie cieczy chłodniczej i uzyskanie dostępu do rdzenia napędowego. Zresetowanie jednostek napędowych i komputera sterującego zasilaniem.

Tunele systemu chłodniczego

Po zejściu na poziom inżynieryjny dostaniesz wiadomość od dr Polito - masz się dostać do rdzenia napędowego i przywrócić zasilanie. Przeszukaj znajdujące się w pobliżu pokoje, znajdziesz moduły informacyjne, nanity i hyposy antyradiacyjne. Skieruj się do głównych korytarzy, rozpoznasz je po zielonych wyziewach i trzaskach powodowanych przez radiację. Po wejściu skręć w lewo i biegnij w kierunku rdzenia - kieruj się znakami. Kiedy dotrzesz do jego drzwi otrzymasz kolejną wiadomość - tym razem dr Polito powie ci, że system bezpieczeństwa po wykryciu przecieków odciął dostęp do rdzenia - będziesz się musiał pozbyć chłodziwa. Wróć do wejścia do korytarzy, kierując się w lewo. Dostaniesz następną wiadomość, zawierającą kod do schowka magazynu numer cztery. W korytarzach znajduje się również magazyn numer pięć, ale na razie nie posiadasz do niego kodu. W magazynie czwartym znajdziesz między innymi kombinezon antyradiacyjny, który będzie w przyszłości bardzo przydatny. Idąc dalej w lewo (kierunek na mapie!), dotrzesz do kwadratowego pomieszczenia. W środku znajduje się kamera oraz robot protokolarny. Nie jest on groźnym przeciwnikiem, ale nie pozwól mu się do siebie zbliżyć - mimo iż wygląda niegroźnie, ma zapalnik zbliżeniowy i robi niezłe bum. Po pozbyciu się wrogów zaktywuj maszynę do biorekonstrukcji, a następnie przeszukaj pomieszczenie - znajdziesz kilka modułów z interesującymi wiadomościami.

Przejdź przez drzwi w kolumnie pośrodku pomieszczenia - przy leżących tam ciałach znajdziesz naboje przeciwpancerne, a na szczycie również i konsolę systemu bezpieczeństwa. Wyjdź stąd, a następnie i z całego pomieszczenia (ale nie do zielonych korytarzy). Idąc przed siebie dotrzesz do Xerxesa, zobaczysz także drzwi prowadzące do ładowni (Cargo Bay) oraz centrum kontroli inżynieryjnej (Engineering Control). Uważaj na kamerę z prawej i roboty. Dotrzesz do pomieszczenia z windami antygrawitacyjnymi po bokach. Idąc dalej prosto, dojdziesz do ciał i dwóch wieżyczek strażniczych, ale zamiast tego skorzystaj z windy i wleć na górę, do centrum kontroli. Ze znajdującego się tam modułu dowiesz się, że kod został ukryty w ładowni numer dwa. Zleć na dół i wejdź do pomieszczenia z wieżyczkami - musisz je albo zniszczyć, albo wyłączyć (konsola jest w pomieszczeniu z biorekonstruktorem). Idąc dalej prosto, dotrzesz na teren ładowni, przeszukaj znajdują-

ce się tam ciała - znajdziesz między innymi kartę kodową. Wróć się teraz do pomieszczenia z wieżyczkami i otwórz znajdujące się tam drzwi do pomieszczenia ochrony. W środku jest wiele użytecznych przedmiotów, stół chirurgiczny, który dobrze uruchomić oraz stacje upgrade'u.
Po podleczeniu skieruj się w kierunku centrum kontroli (Command Control). Idąc przed siebie, uważaj na znajdującą się po prawej stronie kamerę oraz pokaźnych rozmiarów komitet powitalny. Dotrzesz do skrzyżowania. Spróbuj podejść do drzwi do ładowni numer dwa - są niestety zamknięte. Wróć więc na skrzyżowanie i skieruj się w kierunku hangaru.

Hangar (Shuttle Bay)

Po otworzeniu grodzi oczom twym ukaże się duża hala z wieżyczkami i beczkami - te ostatnie po strzale wybuchają, co warto wykorzystać. Po wyczyszczeniu okolicy przeszukaj ją. Po lewej stronie hangaru znajduje się stacja ładowania, wykorzystaj ją do uzupełnienia energii w implantach. Skorzystaj z windy antygrawitacyjnej i wleć na górę do centrum kontroli. Wejdź w drzwi, uważając na kamerę z lewej. Przeszukaj pomieszczenie - po prawej znajdziesz stacje upgrade'u, a po lewej biorekonstruktora. Niestety, karty do ładowni numer dwa tu nie ma...

Ładownia numer 1 (Cargo Bay 1)

Wróć do skrzyżowania na terenie ładowni i skieruj się w kierunku tej z numerej jeden. Ona również wymagała karty, ale obecnie mechanizm nie działa, umożliwiając przejście. Przygotuj się na spotkanie z robotami - zarówno w wersji protokolarnej jak i naprawczej. Szukana przez ciebie karta znajduje się przy jednym z ciał w ładowni 1A - uważaj na roboty protokolarne, które się po jej wzięciu zaktywują. Wprawdzie w tym momencie możesz już wracać do wejścia do ładowni numer dwa, ale warto się tu jeszcze trochę pokręcić: do zdobycia jest całkiem sporo przedmiotów, łącznie z modułami cybernetycznymi.

Ładownia numer 2 (Cargo Bay 2)

Przed otworzeniem drzwi do ładowni numer dwa, przygotuj się do spotkania ze znajdującą się po lewej stronie wieżyczką. Przeszukaj leżące w okolicy ciała. Ładownia numer dwa ma rozkład podobny do poprzednio zwiedzanej jedynki: dwie główne sekcje (A i B) podzielone dodatkowo na trzy piętra. Jak zwykle opłaca się to wszystko dokładnie przeszukać (uważaj na niektóre z popsutych wind), ale jeśli ci się spieszy skieruj się od razu na trzecie piętro ładowni 2B - znajdziesz tam moduł informacyjny z szukanym kodem do centrum kontroli inżynieryjnej. Wróć się na skrzyżowanie i skręć w lewo, aż do centrum kontroli inżynieryjnej (warto po drodze skorzystać ze stołu chirurgicznego w pomieszczeniu ochrony). Wjedź na górę windą antygrawitacyjną i wprowadź kod z ładowni. Niestety, znajdujący się w środku komputer został zablokowany przez Xerxesa. Na szczęście z leżącego na podłodze modułu informacyjnego dowiesz się, jak go obejść - potrzebna jest karta ukryta w magazynie numer pięć, zlokalizowanym w korytarzach z systemem chłodzącym. Wróć do nich, kierując się w stronę wspomnianego magazynu. Otworzysz go otrzymanym z modułu informacyjnego kodem. W środku, poza kartą, znajdują się również odczynniki chemiczne - skorzystaj z nich, jeśli potrzebujesz, nie zapomnij także o zabraniu ich wykazu. Skieruj się z powrotem do hangaru i centrum kontroli. Wjedź na górę i włóż kartę do niszy nad centralną konsolą. Skontaktuje się z tobą dr Polito, przesyłając moduły cybernetyczne. Wróć z powrotem do komputera w centrum kontroli inżynieryjnej i przy jego pomocy spuść chłodziwo, powstrzymując tym samym wycieki. Dzięki temu uzyskałeś dostęp do rdzenia napędowego - skieruj się więc w jego stronę.

Rdzeń napędowy (Engine Core)

Kierując się wzdłuż znaków informacyjnych, dotrzesz do otwartych obecnie drzwi. Za nimi znajduje się klapa (na szczycie drabiny) i otwierający ją przycisk. Na górze, po rozprawieniu się z komitetem powitalnym, warto zajrzeć do pomieszczenia w podłodze - wewnątrz znajdziesz między innymi rapier energetyczny, broń znacznie lepszą od klucza, ale i bardziej wymagającą, jeśli idzie o umiejętności. Do modułów napędowych, które musisz przywrócić do życia, prowadzą drzwi po obu stronach głównego pomieszczenia. Wewnątrz każdego z nich znajduje się, oprócz kamer i hybryd, także i komputer sterujący, który musisz zresetować. W module położonym po sterburcie (Starboaed Nacelle) warto dodatkowo zejść na dół - w środku nacelli znajduje się mały schowek z amunicją i bronią. Po zresetowaniu modułów wróć do głównego pomieszczenia i przy pomocy położonej po lewej stronie windy wjedź na górę, do pomieszczenia z głównym komputerem. Zresetuj go, by przywrócić zasilanie. Wróć na dół, do pomieszczenia z włazem w suficie i znajdującą się tam windą zjedź na dół. Znajdziesz się w dużym tunelu z kilkoma wrogami - nie jest to może droga najprostsza (bo chcesz się jedynie dostać do windy, położonej zaraz za tunelami z chłodziwem), ale warto zebrać znajdujące się tutaj przedmioty. Uważaj tylko na znajdującą się na jego końcu Cyborg Midwife. Po dojściu do windy wciśnij guzik z numerkiem cztery - chcesz się dostać na czwarty pokład, czyli centrum operacyjne (Operations), gdzie czeka na ciebie dr Polito. Niestety, coś blokuje szyb windy i będziesz musiał wysiąść wcześniej - na pokładzie trzecim, czyli hydroponicznym (Hydroponics).

Poziom trzeci

Centrum Hydroponiczne (Hydroponics)

Cel: Pozbyć się blokujących szyb windy zanieczyszczeń biologicznych przy pomocy toksyny A. Umieścić ją we wszystkich czterech systemach utrzymywania środowiska (Enviromental Regulators).

Po dotarciu na pokład numer trzy otrzymasz od dr Polito wiadomość o blokującym szyb materiale biologicznym. Aby dostać się do niej, musisz znaleźć sposób na jego zniszczenie. Wyjdź z windy i weź leżący obok moduł informacyjny. Skręć w korytarz po lewej i przygotuj się na spotkanie z komitetem. Idź przed siebie, aż dotrzesz do drzwi po prawej. Wejdź do środka i przeszukaj pomieszczenie. Po wejściu w drzwi dostaniesz kolejną wiadomość od dr Polito, informującą o toksynie A (toxin-A). Najpierw musisz ją jednak znaleźć (jest na jednym z biurek), następnie zbadać i wpuścić do systemów utrzymywania środowiska. Aby zbadać toksynę, będziesz potrzebował antymon (antymony - Sb) oraz wandad (vanadium - V). Możesz się albo wrócić na niższe poziomy, albo też chwilę poczekać i zdobyć je tutaj. Warto również zauważyć, że do jego przebadania będziesz potrzebował umiejętności Badanie na poziomie co najmniej pierwszym - na szczęście możesz skorzystać z pomocy implantu LabAssistant, na który można się na tym poziomie natknąć. Wyjdź z pomieszczenia - spotkasz cyborg midwife w niezbyt dobrym nastroju. Wróć do windy, a następnie wejdź w korytarz podświetlany na zielono. Na jego początku natkniesz się na konsolę systemu bezpieczeństwa. Idź na sam koniec i przeszukaj znajdujące się tam pomieszczenia. Wróć z powrotem do windy i przejdź przez drzwi z prawej (wcześniej warto wyłączyć system bezpieczeństwa). Po prawej stronie pomieszczenia znajdują się dwie wieżyczki oraz kamera - jeśli ich nie wyłączyłeś, pozostaje ci walka. Po wyczyszczeniu okolicy, zabierz się za poszukiwania, także części z wieżyczkami. Natkniesz się tam na dziwne jaja - nie podchodź do niech, bo dostaniesz toksycznymi wyziewami. Z niektórych z nich wychodzą także pełzające robale, które potrafią nieźle gryźć. Po przeszukaniu tego terenu, wróć na drugą stronę szyby. Znajduje się tam stacja ładowania oraz stacje upgrade'ów, łącznie z tą od OSa. Przejdź przez znajdujące się przy nich drzwi, znajdziesz się w korytarzu z drzwiami po obydwu stronach - przeszukaj znajdujące się za nimi pomieszczenia. Pierwsze z nich po lewej są zepsute, ale możesz się dostać do środka przez szybę znajdującą się w pomieszczeniu za następnymi. Skok przez wybite okno nie należy wprawdzie do najprostszych, ale z biegu jest jak najbardziej wykonalny. W środku znajdziesz dwie kolejne próbki toksyny A oraz implant LabAssistant. Wyjdź z powrotem przez okno na korytarz i skręć w lewo. Idź przed siebie, aż do drzwi prowadzących do sektora D. Przeszukaj ciała. Przy następnych drzwiach skręć w lewo (na wprost zobaczysz replikator) i wejdź do środka. Po drabinie dostaniesz się na górę - zaktywuj znajdującego się tam bioreplikatora, a następnie przejdź przez znajdujące się obok drzwi. Po prawej stronie natkniesz się na kamerę. Zejdź po rampie na dół, uważając przy okazji na znajdujące się tutaj jaja. Twoim celem jest znajdujący się na dole pierwszy z czterech systemów utrzymywania środowiska - jeśli przebadałeś toksynę, możesz ją w nim umieścić, jeśli nie, zapamiętaj to miejsce - jeszcze tu wrócisz. Wróć z powrotem na górę. Poszukaj okna znajdującego się za kwiatami - w pobliżu natknąłeś się na jedną z Cyborg Midwife. Przeskocz przez nią na drugą stronę, wylądujesz na czymś w rodzaju szklanego sufitu. Obróć się w lewo i przeszukaj leżące tam ciało - uważaj, by nie nadepnąć jeszcze na szybę! Po jego przeszukaniu, wejdź na szklaną część - wylądujesz piętro niżej. Znajdujesz się w korytarzu wypełnionym jajami. Postaraj się do nich nie zbliżać, a przy okazji nie paść łupem kolejnej Cyborg Midwife. Idąc przed siebie, miniesz korytarz po lewej. Po dojściu do końca skręć w lewo, dotrzesz do pomieszczenia z małpami. Przejdź przez drzwi po prawej i podążaj przed siebie. Przeszukaj znajdujące się na końcu pomieszczenie i jeśli chcesz, zaktywuj znajdujący się w nim stół chirurgiczny. Wróć się do drzwi z prawej - w szafkach w środku znajdziesz hyposy. Wyjdź z powrotem na korytarz i skręć w lewo - dotrzesz do magazynu z odczynnikami. Jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś, masz okazję przebadać toksynę A. Przeszukaj zaplecze - poza Midwife znajdziesz tam biurko z ostatnią próbką toksyny oraz odczynnikami niezbędnymi przy jej badaniu. Wróć się do korytarza, którym jeszcze nie szedłeś (skorzystaj z mapy, jeśli masz słabą pamięć), trafisz na kolejne zgrupowanie małp. Po walce przeszukaj ciało leżące po lewej, znajdziesz kartę dostępu do sektora B oraz jego otoczenie. Po skończonym czesaniu skieruj się do drzwi po drugiej stronie. Idąc przed siebie natkniesz się na wyrzutnię granatów i amunicję od niej - broń ta wymaga jednak umiejętności broń ciężka na poziomie minimum drugim. Przejdź przez drzwi, a następnie przed siebie korytarzem. Na końcu znajduje się drabina prowadząca w dół, do pomieszczenia z jajami i komitetem powitalnym. Przeszukaj je, między innymi dobrami znajduje się tu również karta do sektora A oraz drugi system utrzymywania środowiska - ponieważ toksynę już przebadałeś, poczęstuj go jedną z próbek. Wróć się do miejsca, gdzie znalazłeś wyrzutnię granatów i przejdź przez drzwi oznaczone jako sektor C. Znajdziesz się w pomieszczeniu z kolumną Xerxesa - uważaj na kamerę po prawej. Idąc prowadzącym od niej korytarzem, dotrzesz ostatecznie do sektora A. Uważaj na kolejną kamerę, a następnie skręć w prawo i przejdź przez łącznik. Po drugiej stronie znajdują się stacje ładowania oraz upgrade'u, wraz z paroma przydatnymi przedmiotami. Uważaj jednak na kamerę i jaja. Wejdź w drzwi po lewej, a następnie do pierwszego pomieszczenia po prawej - przeszukaj je. Wróć z powrotem na korytarz i wejdź w drzwi po lewej. Teren ten patrolują dwa roboty naprawcze, są tu także dwie kamery - zajmij się nimi w pierwszej kolejności, a później wykończ roboty. Przy leżących tu ciałach znajdziesz kartę dostępu do sektora D, na podłodze przy drzwiach leży natomiast karabinek szturmowy - broń bardzo dobra, ale wymagająca umiejętności broń standardowa na poziomie szóstym. Przejdź przez drzwi i idź przed siebie. Na końcu kompleksu znajduje się trzeci z systemów utrzymywania środowiska, ale uważaj na jego obronę. Po drodze przeszukaj także wszystkie mijane pomieszczenia. Po wykryciu kolejnej partii biologicznych "zanieczyszczeń" wróć z powrotem do łącznika, a następnie udaj się w kierunku sektora D, przechodząc po drodze przez sektor C. Jeśli potrzebujesz, skorzystaj po drodze z usług stołu chirurgicznego.

Po przejściu przez drzwi prowadzące do sektora D, trafisz do kolejnego łącznika. Idąc dalej, natkniesz się na zgrupowanie jaj oraz Cyber Midwife. Przeszukaj okolicę i kontynuuj wędrówkę w kierunku drzwi na końcu korytarza. Dotrzesz do pokoju z widokiem na zbiorniki z wodą, w środku znajduje się EMP Rifle, broń bardzo skuteczna w walce z maszynami, ale wymagająca umiejętności broń energetyczna na poziomie szóstym. Prócz niej znajdziesz również aktywną zbroję (Powered Armor) - absorbuje ona pięćdziesiąt procent obrażeń, ale do działania wymaga energii. Po przeszukaniu pomieszczenia wróć na korytarz i przejdź przez drzwi z prawej. Musisz dotrzeć do pokoju wypełnionego parą - w środku natkniesz się na jaja, Cyborg Midwife i pająćzki z trucizną. Prócz niej jest tu również ostatni z systemów utrzymywania środowiska - gdy poczęstujesz go toksyną, otrzymasz (zakładając, że poczęstowałeś już toksyną także system numer jeden) od dr Polito informację o otwartej drodze na pokład czwarty. Wróć więc do windy, korzystając po drodze z lecznic tudzież ładowarek i wciśnij guzik odpowiadający za pokład operacyjny.

Poziom 4

Pokład operacyjny (Operations)

Cel: Zlokalizowanie i przeprogramowanie komputerów sterujących symulacją. By to zrobić, musisz zdobyć trzy karty dostępu (Override Chips), będące w posiadaniu czerwonych Cyborg Assassinów. Po zdobyciu kart, musisz je dopasować do odpowiednich komputerów.

Po wyjściu z windy znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z kolumną Xerxesa pośrodku oraz trzema łącznikami. Przeszukaj go, a następnie włącz znajdujący się tutaj biorekonstruktor. Skieruj się do łącznika numer 41.

Łącznik 41 (Bulkhead 41)

Znajdujesz się w biurze dr Polito. Tyle tylko, że przy biurku znajduje się jedynie jej martwe ciało, a chwilę później stajesz oko w oko z twoim prawdziwym przewodnikiem, którym przez cały czas był SHODAN. Po poznaniu kolejnych elementów układanki skieruj się z powrotem do łącznika - dostaniesz od SHODAN informację o twym obecnym zadaniu: znalezieniu kart dostępu do komputerów sterujących symulacją, będących w posiadaniu trójki przyjaciół ubranych na czerwono. Po przeczytaniu wróć do głównego pomieszczenia, a następnie skieruj się w kierunku łącznika numer 42.

Łącznik 42 (Bulkhead 42)

Po przejściu przez łącznik masz okazję zobaczyć pierwszego z "przyjaciół" - jest to coś czerwonego, co mignęło z prawej strony. Wejdź w drzwi po lewej - wewnątrz pomieszczenia znajdziesz najlepszą broń do walki wręcz, czyli kryształową igłę (Crystal Shard). Zanim jednak będziesz mógł nią walczyć, musisz ją przebadać - wymaga to odczynnika o symbolu Y oraz umiejętności badania na poziomie minimum czwartym; poza tym, by walczyć wymagany jest pierwszy poziom w broniach egzotycznych. Prócz kryształu w pomieszczeniu tym znajdziesz również stacje upgrade'u, dwie kolejne znajdują się na górze. Po ewentualnych upgrade'ach włącz znajdującą się po lewej maszynę do biorekonstrukcji. Idąc dalej przed siebie, skręć w korytarz po prawej - spotkasz tutaj nowy typ hybryd, przenoszący granaty. Prócz nich znajdziesz również moduł *informacyjny i* ciała warte przeszukania. Po czesaniu zejdź po schodach na końcu korytarza w dół - znajdziesz się po drugiej stronie blokowanego przez radiację korytarza. Przeszukaj pokój po lewej, uważając przy okazji na jaja. Wróć na korytarz i udaj się na skrzyżowanie z robalami po lewej i replikatorem po prawej. Idź w kierunku robali (przy okazji się ich pozbywając), miniesz zwisające z sufitu ciało. Dotrzesz do miejsca z pokojami po obydwu stronach korytarza oraz przejściem do łącznika numer 44. Przeszukaj wszystkie pomieszczenia - wewnątrz jednego z nich natkniesz się na jeden z poszukiwanych komputerów (uważaj na kamerę!). Nie dysponujesz niestety jeszcze akceptowaną przez niego kartą, dlatego zapamiętaj jego położenie oraz typ - jeszcze tu wrócisz.

ALERT
SECURITY
30
50

Skieruj swe kroki z powrotem do skrzyżowania i wejdź w drzwi przy replikatorze. Przejdź na prawą część mesy - po scenie z duchami pojawi się robot naprawczy. Po pozbyciu się go, przeszukaj okolicę. Przejdź na lewą stronę mesy - poza przedmiotami do zabrania, znajdziesz tu również kamerę oraz dwie wieżyczki. Pozbądź się ich i przeszukaj łazienki (uważaj na jaja, zwłaszcza te wypuszczające latające robactwo - jest ono odporne na broń, możesz przed nim jedynie uciekać). Po czesaniu wróć się, aż do miejsca z łącznikiem. Natkniesz się tutaj na ulepszoną wersję małp wypuszczającą, znacznie potężniejsze od fioletowych kulek, kule czerwone. Po pozbyciu się ich skręć w lewo w miejscu oznaczonym na mapie jako magazyn (Storage Area). W środku czeka na ciebie pierwszy z czerwonych zabójców. Jest bardzo szybki i rzuca zabójczymi gwiazdkami, ale musisz go pokonać, by zdobyć kartę. Niestety, nie pasuje ona do komputera znajdującego się na tym poziomie, więc nawet do niego nie wracaj. Zamiast tego, po otrzymaniu modułów od SHODAN, skieruj się w kierunku łącznika numer 44 (jest zaznaczony na mapie - niedaleko wejścia na obecny poziom).

Łącznik 44 (Bulkhead 44)

Zaraz na początku natkniesz się na położony z lewej magazyn odczynników. Jeśli potrzebujesz jakiegoś z nich, nie krępuj się - w każdym razie zabierz ze środka ich wykaz. Idąc dalej, dotrzesz do kwater załogi. Zleć na dół znajdującą się tam windą antygrawitacyjną i przeszukaj znajdujące się tam pomieszczenia, uważając na poumieszczane w nich jaja. Po czesaniu wróć windą na górę, by kontynuować zwiedzanie - dotrzesz do kolejnej części kwater. Przeszukaj wszystkie z nich, uważając tym razem również na wielkie trujące pająki - są o tyle niemiłe, że nie działa na nie broń energetyczna. Po powrocie na górę, idź dalej przed siebie, omijając po drodze sekcję administracyjną (Administraction Section) - musisz się dostać do pomieszczenia, przy którym na ścianie widnieje napis Kwatery Załogi (Crew Quarters). Wjedź na górę windą antygrawitacyjną i przygotuj się na walkę z oddziałem hybryd wspomaganych przez małpę - zaatakują, gdy tylko dotrzesz na górę, więc przygotowania zakończ przez wejściem do windy. Po wyjściu z windy natkniesz się, poza kilkoma innymi użytecznymi przedmiotami, również na stacje upgrade'u oraz ładowania. Po skończonym zwiedzaniu wróć do przerwanej wędrówki - za znajdującymi się w okolicy drzwiami, spotkasz drugiego czerwonego przyjaciela. Nie przejmuj się, jeśli ci teraz ucieknie, już niedługo go dorwiesz. Najpierw jednak skręć w prawo i uważając na kamerę przejdź do centrum administracji systemu (Systems Administration Area). Uważaj, roi się tutaj od hybryd. Przyjaciel ukrył się w sali na końcu tego pomieszczenia - wejdź tam i zabierz mu kartę, a otrzymasz od SHODAN kolejne gratulacje. Skieruj się teraz na drugie piętro centrum i dokładnie je przeszukaj. Wróć się następnie, aż do głównego pomieszczenia tego pokładu, czyli do windy. Po drodze zahacz o komputer, umieszczony w części biurowej łącznika 42 - musisz się jednak liczyć z nowymi zastępami wrogów. Gdy uda ci się go przeprogramować, dostaniesz od SHODAN, prócz gratulacji, pokaźną liczbę modułów. Gdy dotrzesz już do łącznika numer 43 ,wejdź do środka.

Łącznik 43 (Bullkhead 43)

Po przejściu przed gródź uważaj na wieżyczkę w korytarzu po prawej - możesz ją na razie zostawić w spokoju. Kontynuując podróż, dotrzesz do umieszczonych koliście pomieszczeń ze sprzętem komputerowym - przeszukaj je i opuść to miejsce przez wyjście po drugiej stronie. Natkniesz się tam na kolejną wieżyczkę po prawej oraz kamerę po lewej. Przeszukaj pomieszczenia położone przy wieżyczce, a następnie te przy kamerze. Znajdź drabinę i zejdź poziom niżej, przygotowując się do biegu - natkniesz się tam na dwa jaja z latającymi insektami. Poza nimi znajduje się tu również kolejny komputer, a ty powinieneś mieć odpowiednią kartę. Przed jej użyciem przygotuj się do walki z pająkami, które pojawią się po jego przeprogramowaniu. Po ich pokonaniu skieruj się na początek tej sekcji, do korytarza z wieżyczką. Za rogiem z prawej natkniesz się na kamerę oraz oddział pająków i małp. Po ich pokonaniu idź dalej przed siebie - dotrzesz do sypialni. Przeszukaj wszystkie szafki, a następnie skieruj się w prawo, dotrzesz do *stacji upgrade'u. Idąc dalej korytarzem, przeczesz okolicę*, a następnie wróć do wejścia. Tym razem skręć w prawo, włączając po drodze biorekonstruktor. Idąc przed siebie, miniesz z prawej strony replikator, a po lewej drzwi z klawiaturą. Jeśli możesz, spróbuj je otworzyć - w środku spotkasz się z robotem serwisowym i wieloma użytecznymi przedmiotami (na przykład karabinkiem szturmowym w nienagannym stanie), czekającymi na swego znalazcę. Kontynuując wędrówkę natkniesz się na stojącą sobie z lewej wieżyczkę, docierając w końcu do kolejnych sypialni. Przeszukaj je, uważając na jaja. Po wyjściu na zewnątrz skręć w prawo. Jeśli potrzebujesz, skorzystaj ze stacji ładowani, a następnie przejdź przez drzwi położone przy ciele. W środku czeka cię walka z kolejnym robotem serwisowym, wspomaganym w dodatku przez hybrydy i wieżyczkę. Po pozbyciu się ich, przejdź przez kolejne drzwi, uważając przy okazji na swe tyły. W środku oczekuje cię ostatni przyjaciel, który niestety zdoła ci teraz uciec.

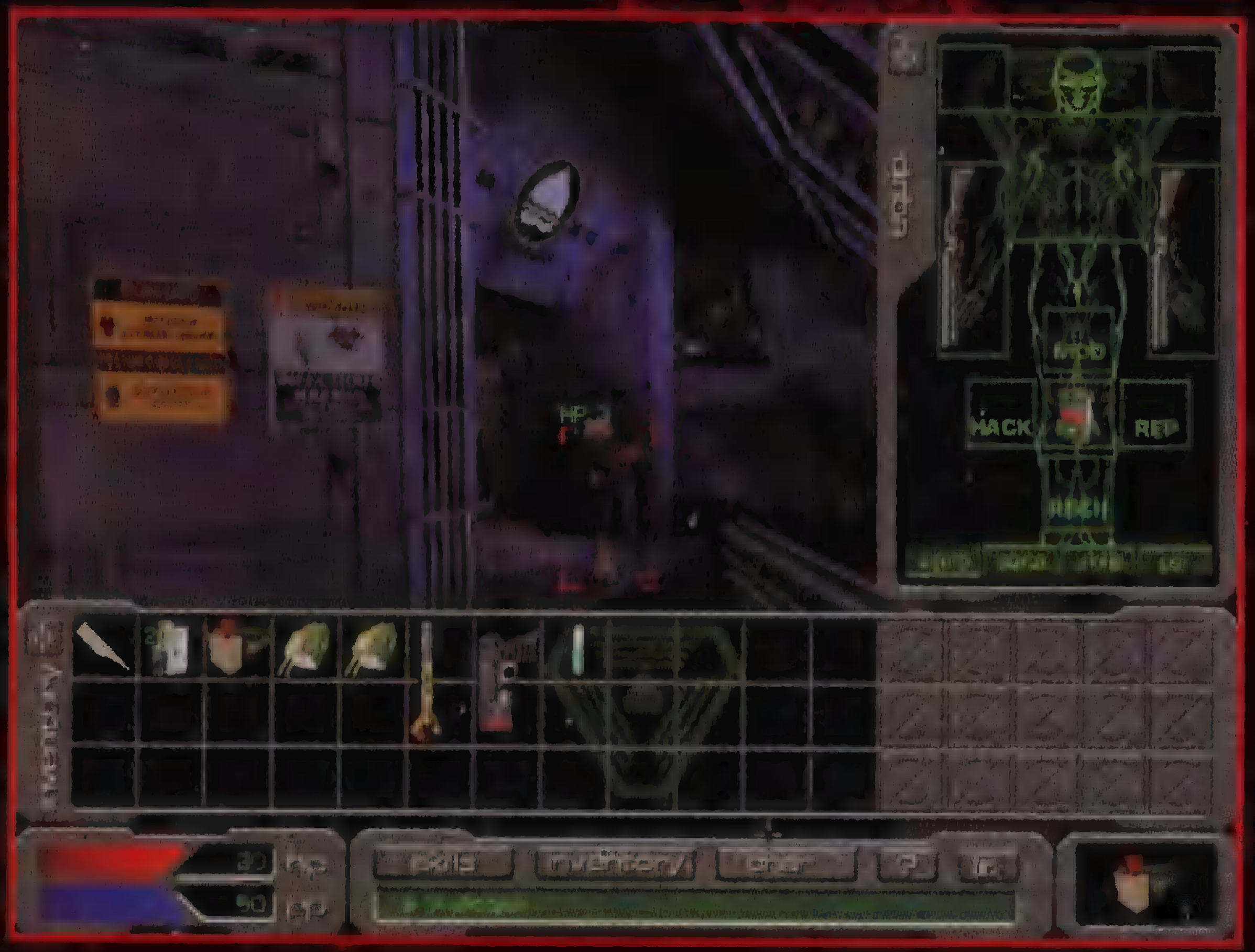
Na znajdującym się tu skrzyżowaniu skręć w prawo i przeszukaj teren (przejście dalej blokuje zawał). Wróć na skrzyżowanie i przejdź przez drzwi na wprost. Rozwal kamerę i hybrydy. Po prawej miniesz zamknięte drzwi - na razie nie masz odpowiedniej karty, ale jeszcze tu wrócisz. Udaj się z powrotem na skrzyżowanie i wejdź w drzwi po lewej. Skręć w nowy korytarz - za drzwiami czeka cię ostateczna walka z czerwonym przyjacielem. Zabij go i weź jego kartę. Za drzwiami znajdziesz ostatni komputer - po jego przeprogramowaniu otrzymasz kolejną porcję modułów oraz informację, żebyś wrócił z powrotem do windy i skierował się na pokład rekreacyjny (Recreation Deck). Wracając wstąp na chwilę do więzienia, znajdującego się niedaleko od twego obecnego miejsca pobytu. Zjedź na dół windą i wejdź do celi z wyłączonymi prętami energetycznymi - a wcześniej przygotuj się na walkę z robalami. Będzie ona tym trudniejsza, że cela się zamknie! Po ich pokonaniu, zniszcz znajdujący się w suficie moduł zasilający i przeszukaj leżące tu ciało - zdobędziesz dziwny implant. Po jego przebadaniu dowiesz się, że może on przywrócić ci zdrowie, używając do tego walających się po podłodze kupek małych robali, które do tej pory musiałeś omijać.

Poziom 5

Pokład rekreacyjny (Recreation)

Cel: Znalezienie transmitera zlokalizowanego w sektorze sportowym (Athletics Sector). Kod uruchamiający transmiter ukryty został w terminalach obrazowych (Art Terminal), znajdujących się na pokładzie rekreacyjnym.

Wyjdź z windy i skręć w prawo. Za szybą zobaczysz mężczyznę, próbującego zwrócić na siebie uwagę. Powie ci, że został uwięziony w sekcji kwater. Skręć w lewo - po prawej znajdziesz drzwi oznaczone właśnie jako sekcja kwater (Crew Quarters). Niestety, póki co nie posiadasz potrzebnej karty. Uważając na spadające z sufitu odłamki i robale, skieruj się w stronę skrzyżowania. Skręć w lewo i przejdź przez drzwi. Powinieneś otrzymać od SHODAN wiadomość o twym obecnym celu, czyli aktywacji transmitera. Idąc przed siebie, dotrzesz do odgałęzienia w lewo, prowadzącego do części medycznej. Wejdź do pierwszego z pokoi i przeszukaj go, uważając na jaja. Przejdź do drugiego i zaktywuj biorekonstruktor. Oprócz niego znajduje się tu również stół chirurgiczny w dobrym stanie - jeśli masz go czym zaktywować, możesz sobie stworzyć bezpieczną przystań. Idąc dalej korytarzem, dotrzesz do łącznika - po drodze przeszukaj jeszcze jeden pokój z lewej. Nie przechodź na razie przez łącznik, skieruj się natomiast w kierunku sektora sportowego (Athhletics Sector), zaznaczonego na mapie. W pobliżu recepcji zostaniesz zaatakowany przez oddział małp i robotów. Po prawej wisi również kamera, a także zestaw stacji upgrade'u. Po zneutralizowaniu wrogów, przeszukaj teren - w ścianie znajdziesz sejf, a po jego otworzeniu (wymagana jest umiejętność hack) aktywator do stołu chirurgicznego. Idąc dalej korytarzem, dotrzesz do zakrętu w prawo. Po lewej znajduje się główna recepcja sekcji sportowej. Niestety, wejście do niej blokują drzwi z czytnikiem kart, a tej jeszcze nie posiadasz. Kontynuując podróż korytarzem, dotrzesz do położonego po prawej pokoju z replikatorem. Idąc korytarzem do końca, dotrzesz do łącznika prowadzącego do centrum handlowego (Mall). Po prawej stronie zobaczysz łazienkę, a po lewej nowy korytarz prowadzący do kilku pokoi. Jeden z nich został skażony radioaktywnie - ale w środku można znaleźć całkiem sporo nanitów - w kolejnym znajduje się stół chirurgiczny. Na końcu korytarza natkniesz się na kolejne drzwi prowadzące do kwater, ale niestety nadal nie masz wymaganej karty. Wróć do łącznika prowadzącego do sektora z zielenią (Garden Sector). Dzięki zebranym do tej pory modułom informacyjnym, powinieneś już poznać miejsce ukrycia kodu do transmitera - został on rozbity na kawałki, które wyświetlają niektóre z terminali obrazowych (Art Terminals). Mogłeś się już na nie natknąć wcześniej - ich "użycie" zmienia wyświetlany obraz. Część z nich, jako jedno z dzieł sztuki, zaprezentuje ci kawałek kodu - musisz wszystkie odnaleźć. Jeden z nich znajduje się na recepcji - i w większości przypadków przechowuje jedną z części kodu. Zapisz ją i kontynuuj wędrówkę ku zieleni.



Sektor zieleni (Garden Sector)

Przejdź przez łącznik i skręć w lewo - uważaj na znajdującą się tu kamerę. Po prawej natkniesz się na drzwi z uszkodzoną klawiaturą - warto ją jednak naprawić i zhackować, gdyż w środku znajdziesz stację ładowania. Idąc dalej, natkniesz się na położoną z lewej maszynę do biorekonstrukcji. Jeszcze dalej znajdziesz położone po lewej kolejne wejście do kwater oraz drzwi oznaczone jako mall/garden. Przejdź przez nie i skręć w lewo, do jadalni. Staniesz oko w oko z ulepszoną wersją robota naprawczego. Po walce przeszukaj teren, uważając na kamerę. Wróć z powrotem na korytarz i wejdź do znajdującego się po lewej składu żywności. Przeszukaj go, uważając na jaja. Wróć na korytarz i skieruj się do znajdującego się po prawej składu odczynników. Przeszukaj go, zabierz spis i przebadaj, co musisz. Z jego drugiej strony znajduje się łącznik prowadzący do centrum handlowego, ale jeszcze przez niego nie przechodź. Zamiast tego przeszukaj dalsze części jadalni, uważając na cybernetycznego zabójcę (kolega twych czerwonych przyjaciół). Znajdującym się w pobliżu przełącznikiem możesz sobie rozświetlić ciemności. Sprawdź wszystkie znajdujące się tutaj terminale obrazowe i spisz ewentualne części kodu. Kontynuując poszukiwania, dotrzesz do znajdującego się za drzwiami z prawej lokalu Bon Chance. Przeszukaj jego pierwsze piętro, a następnie parkiet - uważaj na kolejnych zabójców. Wyjdź na zewnątrz, przez drzwi z lewej dojdziesz do basenu. Znajdujący się tutaj terminal może przechowywać kolejną cześć kodu, spisz ją. Jeśli jeden z posiadanych przez ciebie kodów składa się z nawiasu kwadratowego, znaczy to, że jest to albo początek, albo koniec sekwencji. Opuść basen i skieruj się korytarzem do pomieszczenia ochrony. Drzwi po prawej kryją pomieszczenie warte przeszukania, idąc dalej przed siebie, dotrzesz natomiast do wieżyczki oraz kamery. Jeśli skręcisz tu w lewo, dotrzesz na balkon - możesz zeskoczyć na dół, jeśli chcesz, wyjście stamtąd prowadzi przez tunel z jajami, kończący się w pomieszczeniu z ładowarką do baterii (tą ze drzwiami z zepsutą klawiaturą).

Skręć dwa razy w prawo - dotrzesz do ładowarki. Idąc dalej korytarzem, wrócisz do pomieszczenia z odczynnikami. Przejdź przez znajdujące się tam drzwi do sektora z zielenią. Przeszukaj go, łącznie z niższym poziomem i znajdującymi się tam tunelami. Przy jednym z leżących tam ciał znajdziesz kartę dostępu - po jej wzięciu, otrzymasz wiadomość od SHODAN. W czasie poszukiwań natkniesz się również na drzwi z klawiaturą - jeśli zbierałeś moduły informacyjne, powinieneś już znać otwierający je kod. W środku, poza pokaźną liczbą przedmiotów, znajdziesz również jaja i cyborg midwife.

Ponieważ masz już potrzebną kartę kodową, udaj się do położonych na tym pokładzie kwater. Wejdź do nich przez drzwi położone przy ładowarce - to na wypadek, gdyby coś z twojego ekwipunku wymagało doładowania. Po przejściu przez łącznik, znajdziesz się w wielkim holu z windą pośrodku. Teren jest oczywiście patrolowany, znajdziesz tu również kilka wymagających unieszkodliwienia kamer. Przeszukaj wszystkie znajdujące się tu pokoje - na pierwsze piętro, które także czeka na czesanie, dostaniesz się jedną z umieszczonych po bokach wind. W jednym z nich, z wyłączonym oświetleniem, znajdziesz otwarte wejście do szybu wentylacyjnego, gdzie ukryta została pokaźna liczba nanitów.

Po skończonym przeszukiwaniu, pora na udanie się do sektora handlowego, kryjącego ostatnią część kodu do transmitera. Wróć się więc do wejścia do sektora sportowego i przejdź przez znajdujący się obok niego łącznik do części handlowej tego pokładu.

Sektor handlowy (Mall Sector)

Po przejściu przez łącznik, skręć w prawo - dotrzesz do kina. Jeśli chcesz, sprawdź znajdujący się w poczekalni replikator (ale ze względu na ceny raczej niczego nie kupuj). Wewnątrz samej sali, poza jajami, znajduje się także kilka wartych zabrania przedmiotów. Po przeszukaniu przejdź się do łazienki, znajdującej się również po prawej stronie, a następnie do znajdującego się z lewej kasyna - wszystko oczywiście przeszukaj. Nie trać przy okazji czasu na jednorękich bandytów, chyba że masz za dużo gotówki. Wyjdź na zewnątrz i przejdź przez kolejne drzwi. Znajdziesz za nimi kamerę z prawej oraz wieżyczkę. Poza tymi przeszkadzajkami w pokoju po prawej natkniesz się na oczekujący na aktywację stół chirurgiczny.

Przeszukaj znajdujące się po lewej pomieszczenie ochrony - w środku znajdziesz ładowarkę oraz stacje upgrade'u. Wyjdź z niego i skieruj się do następnych drzwi po prawej - znajdziesz biorekonstruktora, którego wypada włączyć. Po powrocie na korytarz, podążaj przed siebie do centrum handlowego, uważając po drodze na robota z prawej. Prócz niego miniesz również znajdujące się po lewej centrum symulacji zmysłowej (Sensual Stimulation). Wejdź do środka i w replikatorze na piętrze zakup przepustkę do pokoju Nikki - w środku znajdziesz (niestety nie Nikki...) pokaźną liczbę nanitów oraz moduły cybernetyczne. Wyjdź stamtąd i wróć do miejsca spotkania z robotem, a następnie skieruj się w stronę sklepów. Przeszukaj je, skorzystaj również ze znajdującej się w okolicy trzeciej już maszyny do upgrade'u OSa. W trakcie "zakupów" natrafisz na wielu innych "kupujących", przygotuj się więc na rozwiązanie siłowe - przeszukaj także wszystkie leżące tu ciała. Na dolnym poziomie znajdziesz windę antygrawitacyjną, która zawiezie cię na piętro. Przed dalszym zwiedzaniem przygotuj się na rozprawę z kamerą i komitetem powitalnym. Przeszukaj wszystkie znajdujące się tu pomieszczenia, uważając przy okazji na kolejną kamerę, znajdującą się w korytarzu po lewej. Najważniejszym ze sklepów jest ten ze sztuką (Art Store), wewnątrz którego natkniesz się na kolejny kawałek kodu. Po czesaniu wróć przy pomocy mapy do wejścia prowadzącego do części sportowej - masz już w końcu odpowiednią kartę.

Sektor sportowy (Athletic Sector)

Po otworzeniu drzwi otrzymasz od SHODAN kolejną dostawę modułów. Po przejściu przez szatnię, skręć w lewo - zobaczysz bardzo niemile wyglądającego koszykarza. Musisz się go pozbyć, najlepiej przy pomocy amunicji przeciw sile żywej. Przeszukaj okolicę - gdy zgaśnie światło, poszukaj znajdującego się na prawej ścianie przejścia na basen (uważaj na leżące na podłodze kupki robali!). Wejdź do środka, znajdziesz się na basenie. Uważając na jaja, przejdź do miejsca z niszą na baterię. Jeśli nie odpuszczałeś sobie szukania, powinieneś mieć potrzebne tu cudo w ekwipunku - jeśli potrzebujesz, naładuj ją w znajdującej się w okolicy ładowarce i włóż na jej miejsce. Wróć z powrotem na boisko. Skieruj się do windy i przygotuj na spotkanie z zabójcami. Jeśli na samym początku gry wziąłeś piłkę do kosza, możesz z niej obecnie zrobić użytek. W okolicy natkniesz się również na działo wodorowe (Fusion Cannon) oraz poszukiwany przez ciebie transmiter. Użyj znajdującej się przy nim klawiatury i wprowadź z takim wysiłkiem poskładany kod (jeśli go jakimś cudem jeszcze nie odkryłeś, to możesz albo jeszcze raz przeszukać ten pokład, albo po prostu wpisać 14106). Po uruchomieniu transmitera będziesz miał możliwość wysłuchania dyskusji SHODAN z Xerxesem. Dostaniesz również polecenie udania się na pokład dowodzenia (Command Deck) przy pomocy windy, znajdującej się pośrodku kwater. Wróć tam, uważając na ewentualne wrogie posiłki, i wjedź na górę.

ALERT
SECURITY
30
50

Poziom 6

Pokład dowodzenia (Command)

Cel: Dotarcie na mostek i zdobycie karty dostępu do centrum operacyjnego. Powrót na pokład operacyjny oraz inżynieryjny w celu wykonania czynności przygotowawczych, a następnie dotarcie do hangaru dla wahadłowców i zniszczenie znajdujących się tam pojazdów z jajami.

Po dotarciu na pokład dowodzenia spotkasz się oko w oko z kolejnym zabójcą. Skontaktuje się z tobą również SHODAN, informując o twoim obecnym celu: lokalizacji karty dostępu. Przeszukaj najbliższą okolicę i udaj się w kierunku drzwi, oznaczonych napisem kolejka (Tram). Po drodze spotkasz pajączki oraz ładowarkę i stacje upgrade'u. Idąc dalej, dotrzesz na peron.

Kolejka (Tram)

Przeszukaj wszystkie znajdujące się tutaj ciała oraz kosze na śmieci. Znajdziesz tutaj również replikator - jeśli czegoś ci brakuje, nie krępuj się. Wskocz do kolejki i wciśnij guzik, zostaniesz zagadnięty przez Wielu (The Many). W trakcie jazdy przygotuj sobie broń, gdyż na pierwszym przystanku natkniesz się na wieżyczki (można je unieruchomić terminalem przy windzie). Przeszukaj okolicę, łącznie z drugim piętrem, a po czesaniu wróć do kolejki i przejedź dalej, przygotowując się po drodze na spotkanie z zabójcą. Po walce przeszukaj okolicę, z jednego z modułów informacyjnych dowiesz się o nowym wrogu - nieśmiertelnym latającym "czymś", sterowanym przez znajdujący się w pobliżu niego mózg. Jak się pewnie domyślasz, już niedługo będziesz miał zaszczyt się z nim spotkać... Idąc przed siebie, dotrzesz do łącznika, otrzymasz również informację od Delacroix, członkini załogi uwięzionej w ładowni A.

Łącznik 61 (Bulkhead 61)

Po przejściu na drugą stronę dotrzesz do zabarwionej na czerwono grodzi. Będzie się ona powoli podnosić, a w trakcie zobaczysz uciekającą do wahadłowca parę i goniącą ich bestię. Gdy będziesz mógł przejść na drugą stronę, przeszukaj teren. W pokoju po prawej znajdziesz niekompletny stół operacyjny, uważaj jednak na znajdującą się w pobliżu kamerę. Idąc dalej, dotrzesz do pomieszczenia z umieszczonymi w rogach i pośrodku windami. Ta centralna zawiezie cię na mostek, ale na razie nie masz jeszcze odpowiedniej karty. Skorzystaj więc z jednej z wind jadących w górę (przygotuj się na spotkanie z zabójcą). Znajdź drzwi leżące naprzeciw oznaczonych jako kwatery oficerskie (Officer's Quarters), dotrzesz do kapsuł ratunkowych. Skręć w lewo, załatw znajdującą się tu wieżyczkę, a następnie otwórz drzwi z prawej i przeskocz na drugą stronę. Po przejściu przez drzwi spotkasz kolejnego zabójcę oraz towarzyszącego mu pająka. Przeszukaj wszystkie znajdujące się tu kapsuły, w ostatniej z nich znajdziesz kartę dostępu na mostek. Wejdź w drzwi po lewej - wewnątrz spotkasz kolejnego zabójcę oraz robota. Idąc dalej korytarzem, uważaj na kamerę z lewej. Pozbądź się kolejnego zabójcy i przeszukaj teren przy kamerze. Znajdziesz biorekonstruktora oczekującego na aktywację. Na najniższym poziomie, poza jajami, znajdują się stacje upgrade'u - jeśli ich potrzebujesz, możesz tam zejść. Idąc dalej korytarzem, dotrzesz do kolejnej świetlicy, tym razem z dużym robotem i kolejną kamerą. Przeszukaj teren i znajdź drabinę prowadzącą do kwater oficerskich. Wejdź na górę i przeszukaj wszystkie pokoje. Jeden z nich jest zamknięty, ale potrzebny kod znajdziesz w jednej z informacji; do środka można się również po prostu włamać. Wewnątrz znajduje się karta dostępu do hangaru wahadłowców, której będziesz później potrzebował. Po czesaniu (nie zapomnij wziąć spisu odczynników z magazynu) wróć na dół. Możesz się obecnie skierować bezpośrednio na mostek, ale jeśli chcesz uzupełnić zapasy, skorzystaj przedtem z nieużywanych jeszcze wind w pomieszczeniu, których jest ich pięć.

Otwórz drzwi do windy na mostek przy pomocy karty i wciśnij znajdujący się w środku guzik. W czasie jazdy dostaniesz informację od SHODAN oraz porcję modułów. Przygotuj się na walkę z robotem i zabójcą. Idąc dalej przed siebie, zneutralizuj kamerę po lewej i wieżyczkę rakietową po prawej. Przeszukaj pomieszczenie (są tu ukryte moduły cybernetyczne) i skieruj się do windy antygrawitacyjnej. Rozwal kolejną wieżyczkę i kolejnego zabójcę w pokoju po prawej. W murze po lewej, za szybką, znajdziesz szukaną kartę dostępu - zbij szybkę i ją zabierz. Dostaniesz od SHODAN kolejną informację i kolejne moduły, a także polecenie powrotu na pokład operacyjny. Czeka cię więc dość długa droga. Najpierw musisz wrócić do kolejki i dojechać nią do windy. Następnie zjechać na poziom rekreacyjny i dotrzeć do kolejnej windy, a nią dostać się na pokład operacyjny.

Pokład operacyjny (Operations Deck)

Skieruj się do łącznika 43 i zlokalizowanego tam centrum dowodzenia (Command Center). Pamiętasz drzwi, do których nie miałeś wcześniej karty? Teraz już ją masz. W każdym bądź razie musisz iść prosto, a następnie w prawo. Użyj znajdującego się na ścianie panelu - otrzymasz od SHODAN kolejne polecenie: tym razem musisz się udać na pokład inżynieryjny i do komputera sterującego, znajdującym się tam rdzeniem napędowym, wprowadzić kod 94834, oddając tym samym władzę nad nim w ręce SHODAN. Wróć się więc z powrotem do windy i zjedź nią na pokład numer jeden.

Pokład inżynieryjny (Engineering Deck)

Droga do rdzenia prowadzi przez system chłodniczy (to te zielone i niegdyś skażone promieniowaniem korytarze) - możesz zresztą kierować się znakami. W głównym pomieszczeniu rdzenia musisz odszukać drogę na kładkę, biegnącą wokół centralnej kolumny. Następnie znajdź klawiaturę i wprowadź kod podany ci przez SHODAN - przy okazji pozbądź się kamery. Wejdź do środka i "użyj" znajdującego się tam terminala. Dostaniesz kolejną informację od SHODAN oraz polecenie szybkiego powrotu na pokład dowodzenia. Wróć się do windy, wjedź nią na poziom rekreacyjny, a następnie przejdź do windy jadącej na pokład dowodzenia. Po dotarciu na miejsce otrzymasz nowe wytyczne - musisz zniszczyć wahadłowce, na które Wielu ładuje jaja. Ponieważ masz już potrzebną kartę (była w kwaterach oficerskich), skieruj się prosto do drzwi, oznaczonych jako Hangar (Shuttle Bay) i wejdź do środka.

Hangar (Shuttle Bay)

Po wejściu spotkasz się z wielką bestią oraz zestawem wieżyczek. Po ich wyeliminowaniu przeszukaj okolicę - natkniesz się na moduł z informacją o stacji dowodzenia, kontrolującej tarcze chroniące wahadłowce. Idąc dalej, dotrzesz do wind antygrawitacyjnych bronionych przez robota. Wjedź na górę i przejdź przez drzwi z lewej. Przy pomocy znajdującego się tam komputera, wyłącz tarcze. Zbij szybę z lewej i rozwal stojący w dole wahadłowiec. Teraz wróć się do drzwi po prawej - po wejściu do środka zobaczysz niszczącą konsolę cyborg midwife. Dostaniesz informację od SHODAN, że musisz się włamać do replikatora w centrum kontroli i zsyntezować kartę, która przeciąży tarcze i zniszczy drugi wahadłowiec. Aby to zrobić potrzebujesz

umiejętności hack na poziomie minimum trzecim - po włamaniu kupujesz rezonator (Sympathetic Resonator). Zejdź do hangaru i użyj go na generatorze tarczy, a następnie jak najszybciej się stamtąd wynieś. Po wybuchu otrzymasz informację o otwartym przejściu na statek ochrony, wróć więc do kolejki i wysiądź z niej na środkowym przystanku (w tym momencie możesz także spróbować dotrzeć do Delacroix uwięzionej w Ładowni A, ale jeśli to zrobisz - wbrew poleceniom SHODAN - stracisz część posiadanych modułów cybernetycznych; zyskasz jednak szerszy wgląd na plany SHODAN). Niestety, przejście jest blokowane przez jakąś półprzeźroczystą barierę. Po zbliżeniu się do niej otrzymasz informację, że to Wielu blokuje przejście, i że musisz się udać z powrotem na mostek. Ponieważ i tak nie masz wyboru, udaj się do windy na trzeciej stacji i wjedź na górę. Po pozbyciu się wroga (pamiętasz - mówił o nim jeden z modułów informacyjnych - musisz najpierw znaleźć sterujący nim mózg), wróć z powrotem na drugą stację i przy pomocy windy antygrawitacyjnej wleć na pokład Rickenbackera.

Poziom 7

Pierwszy pokład Rickenbackera (Rickenbacker Pod 1)

Cel: Zlokalizowanie i zniszczenie 16 czarnych jaj. Zlokalizowanie windy na następny poziom okrętu.

Po dotarciu na pokład okrętu wsparcia, zajmij się poszukiwaniami. Po przejściu dalej spotkasz zabójcę, po jego pokonaniu dostaniesz od SHODAN informację o czekającym cię zadaniu: zniszczeniu czarnych jaj, które mają dać życie niepokonanej generacji żołnierzy Wielu, do czego masz nie dopuścić. Skieruj się w kierunku drabiny i rozpocznij wspinaczkę. Nie śpiesz się jednak - po drodze natkniesz się bowiem na trzy wieżyczki. Jeśli będziesz ostrożny, rozwalisz je, zanim się otworzą. Po wejściu na górę zobaczysz z prawej pierwsze jajo. Po wejściu na kolejną drabinę zobaczysz drugie z nich. Przeszukaj teren i udaj się do pokoiku kontrolnego, umieszczonego na szczycie drugiej drabiny. Wciśnij znajdujący się w środku przycisk - przesunie to kontener i otworzy przejście dalej. Wyjdzie z niego paru mocnych wrogów, więc nawet nie myśl o schodzeniu na dół przed ich wyeliminowaniem. Wejdź w nowe przejście i zniszcz kamerę po lewej. Skręć w prawo, powinieneś otrzymać informację od Diego. Podczas zwiedzania nie daj się zaskoczyć przez czającego się na platformie z prawej zabójcę. Wejdź na teren składowania paliwa (na murze z lewej zobaczysz napis "Fuel Cells").

Zbiorniki z paliwem (Fuel Cells)

W środku pierwsze, co cię czeka to walka z zabójcą oraz towarzyszącym mu pająkiem. Dojdziesz do wielkiego pomieszczenia z niebieskim polem siłowym z prawej, otrzymasz również kolejną informację od SHODAN. Przeszukaj pokój po lewej - znajdziesz klawisz wysuwający kładkę biegnącą nad polem siłowym. Niestety, sterujący nią mechanizm został uszkodzony i na razie nie masz szansy dostać się na drugą stronę. Zniszcz znajdujące się w pobliżu czarne jajo i wróć się z powrotem do zbiorników. Poszukaj biegnącej w dół rampy i wejdź do znajdującego się w pobliżu szybu wentylacyjnego. Znajdziesz kilka jaj - zniszcz je wszystkie. Kierując się w prawo, dotrzesz do miejsca położonego nad widzianym wcześniej polem siłowym. Pozbieraj znajdujące się tu przedmioty i wciśnij kolejny guzik sterujący kładką. Nie schodź na dół ani nie próbuj samobójczych skoków - stąd dostanie się do pomieszczenia po drugiej stronie pola jest niemożliwe. Wróć do szybu wentylacyjnego i wróć do rampy. Dojdź do miejsca, skąd możesz zeskoczyć w dół. Obróć się w prawo i skieruj się w miejsce oznaczone jako Pod 2. Przeszukaj okolicę i skieruj się w kierunku niedawno wysuniętej kładki. Zapisz grę, wejdź na kładkę i przeskocz na drugą jej część po prawej. W znajdującym się na końcu pomieszczeniu znajdziesz kartę dostępu. Wróć się z nią z powrotem do kładki, a następnie, aż do drabiny. Wejdź na górę i pozbądź się czekającego na górze zabójcy. Przeszukaj leżące tu ciała i rozwal kolejne jajo - powinieneś dostać informację, że zostało ich już tylko dziesięć. Używając karty, otwórz drzwi prowadzące do podświetlonego na czerwono korytarza.

Nacelle B

Po lewej stronie natkniesz się na kilka cyborg midwives, a także na magazyn odczynników. Idąc po znakach, udaj się do nacelle B, uważając po drodze na bardzo niemiłe jajo siedzące sobie za jednym z zakrętów. W pewnym momencie dotrzesz do szarości; po lewej stronie spotkasz się po raz pierwszy z nowym rodzajem wieżyczki obronnej. Pod platformą, na której się obecnie znajdujesz, zobaczysz również następne czarne jajo.

Zejdź po drabinie na dół. Zostaniesz zauważony przez cyborga, którego wypada się pozbyć. Na dole znajduje się biorekonstruktor, który wypada zaktywować oraz replikator. Przeszukaj okolicę. Po czesaniu skręć w prawo, pozbądź się kolejnej wieżyczki i wejdź do Nacelli B. W środku znajdziesz dwa kolejne czarne jaja, a po przejściu przez drzwi na kartę dostępu skontaktuje się z tobą Wielu.

Przed sobą masz złożony z dwóch poziomów i biegnący w obydwie strony tunel. Jeśli spadniesz niżej, wróć się do wejścia. Uważaj również na znajdujące się tu (z prawej strony) wieżyczki. Twym celem jest prawa strona wyższego poziomu. Po drodze pozbądź się kolejnej wieżyczki - dotrzesz do przełącznika sterującego generatorami grawitacji. Użyj go i wróć się na niższy poziom. Idąc ponownie w prawo, dotrzesz do kolejnej wieżyczki oraz dziury w ścianie po lewej. Wejdź w nią - po zabawie na drabinach (i z kolejnymi wieżyczkami) dotrzesz do kolejnego czarnego jaja (zostało ich jeszcze sześć). Po jego zniszczeniu wróć się do podświetlanego na czerwono korytarza i skieruj się w lewo. Po kolejnej wieżyczce skręć w prawo, pozbądź się jej towarzyszy oraz kamery i rozwal czarne jajo - otrzymasz od SHODAN gratulacje oraz porcję modułów.

Nacelle A

Wróć się do magazynu odczynników (jest zaznaczony na mapie) i skieruj się w stronę Nacelle A. Pomijając pierwsze odgałęzienie po lewej, dotrzesz do pomieszczenia medycznego - uważaj na czekającego w środku "lekarza". Poza nim znajdziesz również kolejne jajo, a po jego rozwaleniu przeszukaj okolicę. Idąc dalej, uważaj na szybę z lewej - na dole schodów znajdują się bowiem wieżyczki. Pozbądź się ich i skorzystaj ze schodów, rozwalając przy okazji kolejne czarne jajo (zostały już tylko trzy). Niestety, dalsze przejście zostało zablokowane, wróć się więc z powrotem do czerwonego korytarza i skieruj swe kroki wzdłuż znaków prowadzących do Pod 2.

Pod 2

Przed wejściem do dużego pomieszczenia przygotuj się na spotkanie z trzema wieżyczkami. Po ich obezwładnieniu (z prawej jest terminal bezpieczeństwa), przeszukaj teren, znajdziesz między innymi stół chirurgiczny. Idąc dalej, dotrzesz do skrzyżowania. Skręć na nim w prawo - dotrzesz do ślepego zaułka z apteczką. Wejdź w drzwi po prawej i rozwal czarne jajo. Skorzystaj z drabiny i przeszukaj kolejne pomieszczenie, a następnie po kolejnej drabinie dostań się na kładkę, przygotowując się na spotkanie z robotem. Przejdź przez drzwi z lewej, znajdziesz się w kolejnym wielkim pomieszczeniu. Rozwal czekający w środku komitet powitalny, a następnie ukrywające się tam jajo. Podczas przeszukiwania uważaj na skrzynie - czasami wychodzi z nich kolejny robot i jeśli znajdujesz się zbyt blisko kończy się to niemiłym wybuchem. Wyjdź stąd przez przejście po drugie stronie. Po wejściu do następnego pomieszczenia, rozpraw się ze znajdującymi się po obu stronach wejścia wieżyczkami, najlepiej zanim jeszcze przyjmą pozycję bojową. Pośrodku znajdziesz duży panel sterowniczy, odpowiadający za windy z pociskami. Twoim celem jest takie ich ustawienie, byś mógł się po nich dostać na uszkodzoną kładkę z lewej strony pomieszczenia. Najprościej osiągnąć to dwukrotnie naciskając dwa lewe przyciski, a następnie również dwa razy, ten najbardziej z prawej. Teraz musisz jeszcze tylko dwukrotnie wcisnąć przycisk jeszcze nie ruszany, a następnie wbiec na unoszony do góry pocisk (można sobie oczywiście zrobić z rakiet schodki, ale winda jest przyjemniejsza). Korzystając ze środkowej platformy, przejdź na drugą stronę i wskocz na znajdującą się tu drabinę. Przygotuj się na spotkanie z zabójcą, a następnie ze znajdującymi się za drzwiami dwoma wieżyczkami. Idąc dalej, dotrzesz do drzwi oraz korytarza w prawo. Przejdź przez drzwi i wystrzel torpedy (radiacja przez nie powodowana blokuje bowiem korytarz). Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w kierunku korytarz. Przejdź przez drzwi po prawej - idąc przed siebie, natrafisz na kamerę zawieszoną z prawej, a na samym końcu również na dwie wieżyczki oraz dużego niemilucha. W pomieszczeniu znajdziesz stacje upgrade'u oraz ostatnie czarne jajo. Po jego zniszczeniu wejdź do windy i wjedź na wyższy pokład.

Poziom 8

Drugi pokład Rickenbackera (Rickenbacker Pod 2)

Cel: Znaleźć Diego w centrum medycznym i przejście na mostek Rickenbackera.

Po wyjściu z windy spostrzeżesz, że cały poziom został odwrócony i chodzisz po suficie. Wejdź do pierwszego pomieszczenia i przejdź przez środkową kładkę. Przeszukaj okolicę i przejdź się korytarzem dalej. Tutaj również urządź sobie czesanie. Idąc dalej, dotrzesz do wieżyczki, otrzymasz również informację od SHODAN. Skręć w lewo. W nowym pomieszczeniu (coś, jakby kaplica) spotkasz się z trzema zabójcami - po ich pokonaniu (w trakcie może także nadejść robot) przeszukaj teren. Wróć na korytarz i udaj się w lewo. Dotrzesz do miejsca rozświetlonego na zielono, z drabiną po prawej i korytarzem z wieżyczką na wprost. Pozbądź się jej i zejdź na dół, przeszukaj teren. Wróć na górę i rusz przed siebie. Przy ciele znajdziesz nowy typ zbroi - robaloskórę (WormSkin), którą przed użyciem musisz przebadać. Po kolejnej drabinie wejdź do pomieszczenia na górze - przygotuj się wcześniej na walkę z pająkami i to wychodzącymi z czego się tylko da. W pokoju tym, czyli czymś w rodzaju centrum medycznego, znajdziesz dwa stoły chirurgiczne, czekające na aktywację, jeśli potrzebujesz leczenia możesz z nich skorzystać. Idąc dalej, natkniesz się na ciało Diego. Przeszukaj je, znajdziesz kartę i moduł informacyjny. Przez tunel dotrzesz do przewróconej kolumny (rozwalając po drodze jajo i przeszukując ciało), a po niej do drzwi. Skontaktuje się z tobą SHODAN, przesyłając kolejną porcję modułów. Przejdź przez drzwi i wciśnij znajdujący się tam guzik.

Poziom 9

Mostek Rickenbackera (Rickenbacker Bridge)

Cel: Zlokalizowanie broni ukrytej w kwaterze Diego, wejście na pokład kapsuły ratowniczej oraz ucieczka z Rickenbackera.

Po wyjściu z windy otrzymasz kolejną wiadomość od SHODAN. Przejdź przez drzwi (używając karty) i pozbądź się wrogów z lewej. Uważaj również na znajdującą się tutaj kamerę oraz pajączki. Idąc przed siebie, dotrzesz również do ostatniej stacji upgrade'u OSa. Przez drzwi po prawej wejdziesz do pomieszczenia z miłym zbiorem zapasów. Skręć w lewo, przejdziesz obok drabiny prowadzącej do kapsuł ratowniczych. Dojdziesz do dużego pomieszczenia kontrolnego z trzema wieżyczkami - możesz je albo zniszczyć, albo wyłączyć przy pomocy znajdującego się tu terminala. W pobliżu natkniesz się również na zwykłe stacje upgrade'u. Po przeszukaniu pomieszczenia, skręć w lewo, dotrzesz do drzwi z czytnikiem kart. Jest to kwatera Diego. Wewnątrz znajduje się bardzo dobra broń (Annelid Worm Launcher), ale niestety wymaga ona umiejętności broń egzotyczna oraz badania na poziomie szóstym, ciężko również o amunicję do niej. Niezależnie od jej przydatności, po jej wzięciu otrzymasz od SHODAN kolejną informację i cenne moduły. Wróć z powrotem na mostek i przeszukaj go, a następnie zejdź po drabinie na dół, do kapsuł ratunkowych. Po wyczyszczeniu okolicy z pająków wciśnij guzik, by opuścić pokład Rickenbackera.

Poziom 10

Ciało Wielu (The Body of the Many)

Cel: Znaleźć centralny system nerwowy Wielu i zniszczyć go.

Niestety, ucieczka przy pomocy kapsuły się nie powiodła - zamiast w Przestrzeni - znajdujesz się bowiem w ciele Wielu. Wkrótce otrzymasz wiadomość od SHODAN, informującą ciebie, że niestety nie będzie się już mogła z tobą kontaktować. Po wysłuchaniu tych pokrzepiających informacji rusz korytarzem przed siebie. Ze względu na brak kontaktu z SHODAN bardzo dużą rolę odgrywają na tym poziomie moduły informacyjne, bez których samodzielne rozwiązanie zagadek jest praktycznie niemożliwe - czytaj uważnie wszystkie, na które się natkniesz. Idąc przed siebie, dotrzesz do ciała, skręć przy nim w prawo - w czymś wyglądającym podobnie do poziomów Rickenbackera znajdziesz, prócz jaj, replikator. Po jego ewentualnym użyciu przeszukaj okolicę i wróć do ciała. Skręć w prawo. Idąc tunelem zbieraj leżące na "ziemi" moduły informacyjne. Skorzystaj z pierwszego odgałęzienia w lewo - prowadzi ono do pomieszczenia z odczynnikami. Takich miejsc będzie tu jeszcze kilka, ale jeśli jeszcze czegoś nie przebadałeś, zacznij to robić już tutaj. Po przeszukaniu okolicy, wyjdź na zewnątrz, a następnie skręć dwa razy w lewo. Znajdziesz się w tunelu prowadzącym do kilku zalanych i mocno napromieniowanych hal. Zapamiętaj ich lokalizację, gdyż będziesz jeszcze musiał tu wrócić - na razie jednak nic tu po tobie. Idąc dalej, dotrzesz do kanału wypełnionego wodą. Przygotuj się na spotkanie z wrogami, a następnie przejdź się do pokoju z jajami - drugie wyjście z tego obszaru jest na razie blokowane przez zamkniętą zastawkę. Za pomieszczeniem z jajami znajduje się jeszcze jedno, w którym znajdziesz kolejną porcję odczynników, replikator oraz komplet stacji upgrade'u. Po przeszukaniu okolicy i ewentualnym wykorzystaniu stacji wróć się z powrotem do zastawki. Zgodnie z informacjami z modułów informacyjnych, aby ją otworzyć będziesz musiał zniszczyć kontrolujące ją zwoje nerwowe - prowadzą do niego niebieskie "przewody". Abyś nie musiał zbyt długo szukać - jeden z nich znajdziesz we wspomnianych wcześniej zalanych i napromieniowanych halach, a drugi niedaleko miejsca spoczynku kapsuły ratunkowej, na której tu przybyłeś - chroni go półprzeźroczysta błona (jak najbardziej do zniszczenia) oraz latający mózg, z którym spotkałeś się już wcześniej. Po ich zniszczeniu (jedyna trudność to zlokalizowanie mózgu "latajki" oraz posiadanie odpowiedniego zapasu hyposów antyradiacyjnych niezbędnych do bezpiecznego przebycia hal w drodze do kłębka oraz w czasie powrotu) wróć z powrotem do zastawki i przejdź na drugą stronę, zbierając wszystko, co zauważysz. Dotrzesz do wielkiego pomieszczenia z czymś w rodzaju otworu gębowego pośrodku oraz wielkim zębem z boku.

A set of light combat armor.
29
50
0
(32)
NOR

Przeszukaj je i przejdź dalej, do kolejnego pomieszczenia z zębami. Przy ich pomocy musisz się dostać na samą górę - znajduje się tam kolejny kłębek nerwowy, odpowiadający za zastawkę umieszczoną poniżej niego. Po pozbyciu się go zeskocz w dół i przejdź przez zastawkę, znajdziesz się w tunelu z miłym komitetem powitalnym. Po walce, skręć w lewo i przeszukaj teren. Skręć w prawo i przejdź przez drzwi i ponownie w lewo - znajdziesz się w małym pomieszczeniu z zapasami i broniącymi ich pajączkami oraz jajami. Po jego przeszukaniu wróć z powrotem do dużego pokoju i skręć w lewo. Pozbądź się kolejnych wrogów i przeszukaj teren. Idąc dalej, dotrzesz do kolejnej błony, a zaraz potem korytarz się skończy. Mimo wysokości skok na dół jest jak najbardziej do przeżycia, musisz jedynie spaść do wody. Przed skokiem przygotuj się dodatkowo na walkę z kilkoma grasującymi poniżej niemiluchami. Przed wyjściem z bajora przeszukaj unoszące się w nim ciała. Jeśli masz kłopoty w walce, skoncentruj się najpierw na gościu stąpającym po ziemi; latajki, mimo iż całkiem groźne, nie są tak szybkie i nie będą ciebie goniły - a jeśli będziesz biegał, to cię nie trafią. Idąc (i walcząc) dalej, dotrzesz do wielkiego pomieszczenia - mózgu Wielu. Przed wejściem do środka warto zapisać grę, czeka cię w końcu "finalna" rozgrywka. Spotkasz tu latajki, wielkich niemiluchów oraz cyber midwives. Na samym początku skoncentruj się na zniszczeniu mózgów kontrolujących latajki, później na samych latajkach oraz pozostałych wrogach - prócz midwives, których nowe zastępy przychodziły będą w nieskończoność. Po wyczyszczeniu okolicy, skoncentruj się na kolumnie pośrodku. Twoim celem są obecnie orbitujące wokół niej "cosie" przypominające gwiazdy. Po ich rozwaleniu, zacznij strzelać do samej kolumny, koncentrując ogień na jej środku - jeśli trafisz w jej czuły punkt pojawi się pasek życia. Gdy ją zniszczysz, uraczony zostaniesz mową pożegnalną Wielu. Po jej zakończeniu wejdź na pozostałości kolumny i wskocz do środka - rozpoczniesz podróż do...

Poziom 11

Gdzie ja jestem? (Where am I?)

Cel: Zlokalizowanie głównego rdzenia SHODAN wewnątrz jej zasobów pamięciowych. Powstrzymanie SHODAN przy użyciu wszelkich dostępnych środków. Zebranie pozostawionych na mostku modułów pamięciowych.

Po wylądowaniu na "mostku" otrzymasz informację od SHODAN. Dowiesz się z niej, że znajdujesz się w czymś w rodzaju wirtualnej (choć nie do końca...) rzeczywistości, stworzonej przez SHODAN z jej własnych zasobów pamięciowych. Co jednak ważniejsze znajduje się tu również i jej własna osobowość, którą będziesz musiał zniszczyć. Sam poziom nie jest zbyt skomplikowany. Po przeszukaniu mostka trafisz do obszaru przypominającego pierwsze wirtualne treningi, a idąc dalej wylądujesz w pomieszczeniu z pierwszej części gry (czyli oryginalnego System Shocka!). Znajdziesz tu ostatni w tej grze stół chirurgiczny (szkoda, że wymaga aktywacji - w oryginale działał bez tego), z którego warto przed ostateczną rozgrywką skorzystać. Zbieraj wszystkie wiadomości, jakie napotkasz (pozostawiła je w pamięci SHODAN Delacroix), dowiesz się z nich o sposobie ostatecznego pokonania SHODAN. Poruszając się po tym świecie, spotkasz dwa rodzaje wrogów - zabójców znanych z poprzednich poziomów oraz latające kolorowe figury, które są jednak niezniszczalne. Podążając za tymi ostatnimi (nie zwracają na ciebie uwagi, ale ich dotykanie jest szkodliwe dla zdrowia), dotrzesz do czegoś w rodzaju wielkich kręconych schodów prowadzących w dół. Zeskocz po nich do znajdującego się poniżej przejścia (uważaj, by nie wypaść w obszar nicości!). W środku natkniesz się na ostatni już moduł informacyjny (jest na górze). Po jego przesłuchaniu zapisz stan gry i wskocz do znajdującej się przed tobą szczeliny - wylądujesz przy rdzeniu SHODAN.

Rdzeń Centralny (Central Core)

Otrzymasz ostatnie pogróżki od SHODAN, ale nie trać czasu na wsłuchiwanie się w nie. Znajdujący się w centrum rdzeń jest chroniony przez coś w rodzaju pola siłowego - w każdym razie obecnie nie jesteś w stanie nic SHODAN zrobić. Ale o ile słuchałaś modułów, wiesz już o znajdujących się na kolumnach trzech terminalach - ich złamanie wyłączy pole! Uważaj jednak na kolor znajdującej się przy nich podłogi - czerwony oznacza ubytek zdrowia. To jednak nie wszystko: po okolicy grasuje również ludzka forma SHODAN, która w dodatku po zniszczeniu pojawia się po pewnym czasie na nowo. Walka nie będzie więc prosta, ale głowa do góry! Po pierwsze zniszcz ludzką postać SHODAN. Po drugie zajmij się komputerami - jeśli masz przy sobie jakieś ICE packi nie musisz się nawet własnoręcznie do nich włamywać, one zrobią to automatycznie! Po trzecie zajmij się głównym rdzeniem - pokaż, co masz najmocniejszego, uważając jednocześnie na wysyłane przez niego rakiety. Walka kończy się całkiem przyjemnym filmikiem, który, gdyby nie końcówka, można nawet nazwać happy endem...

Al

producent: GT Interactive
platforma: PC

Unreal: Return To Na Pali

Ledwie wyrwałem się z tego piekła we wszechświecie, czyli tej przeklętej planety Na Pali, a tu zostałem postawiony pod murem i muszę tam wrócić... A wszystko tylko dlatego, że jakiś durny statek o nazwie UMS Prometheus wybrał sobie właśnie planetę Na Pali, jako idealny teren do przymusowego lądowania. Z braku chętnych muszę zatem wcielić się w rolę herosa FPP i odzyskać przewożone na UMS Prometheus bardzo ważne papiery... Koniec tego jałowego gadania, czas ruszyć w drogę! Już za chwilę UMS Bodega znajdzie się nad planetą Na Pali i moja misja się rozpocznie.

Egde of Na Pali

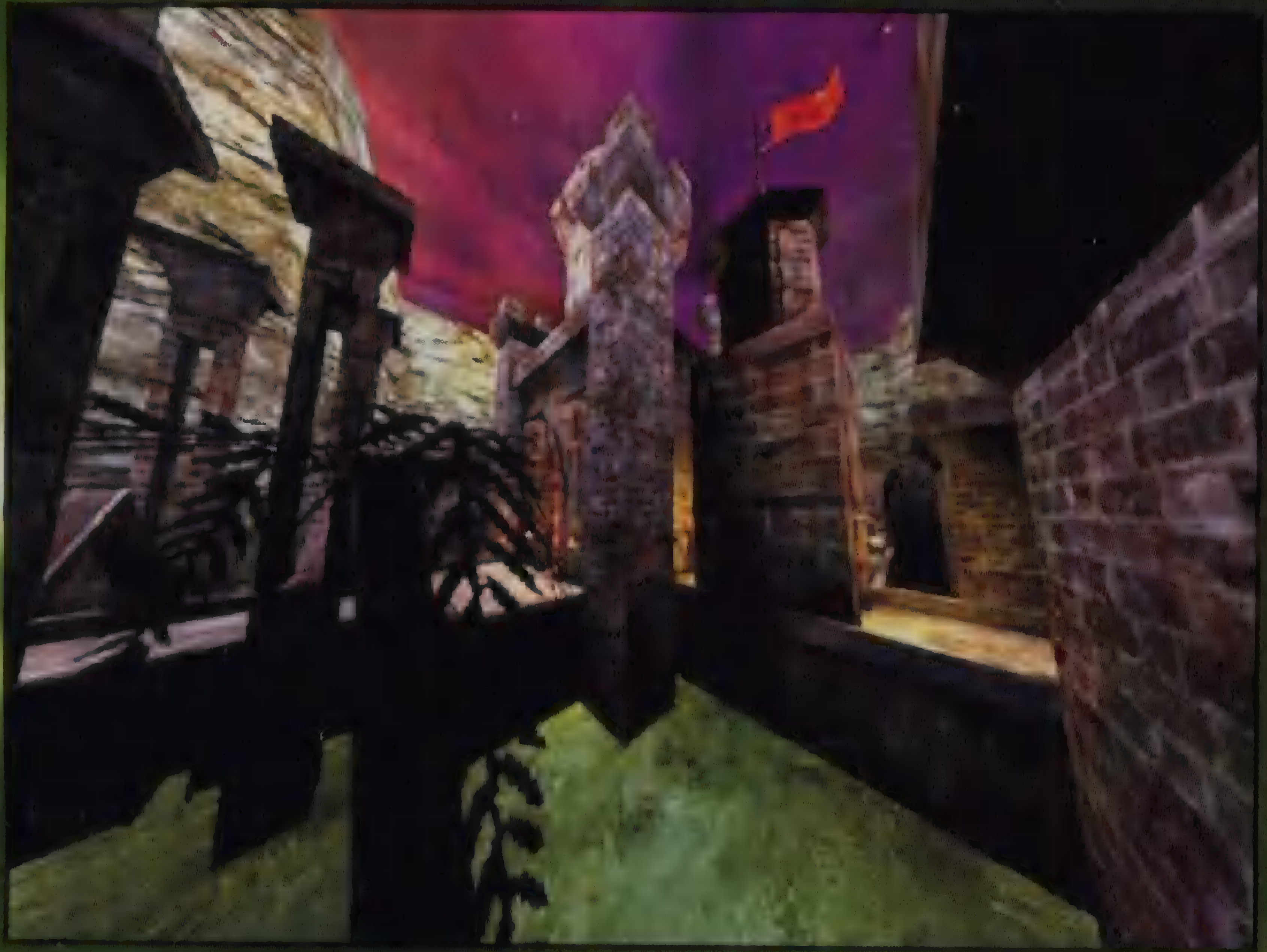
To lądowanie nie należało do najprzyjemniejszych... W kościach mnie teraz łamie, a w dodatku w rękach pozostał mi tylko Dispersion Pistol. Pozbierałem rzeczy wokół siebie, włącznie z tymi, które znajdują się w pudełkach. Wyszedłem przez drzwi. Potem ruszyłem przed siebie i rozwaliłem małą skrzynkę, aby wydobyć z niej naboje. Przeszedłem przez drzwi i w kolejnym pudle znalazłem flarę. Z platformy wziąłem Automag. Rozwaliłem okno i podszedłem do znaku na ścianie. W tym momencie usłyszałem dźwięk beep. Oznaczało to, iż mogę przeczytać w swoim elektronicznym notatniku wiadomość (F2). Przy wyjściu na dwór znalazłem bandaże. Tuż po wyjściu na otwartą przestrzeń znalazłem kolejne skrzynki, a w nich Assult Rifle oraz 50 naboi do pistoletu. Poszedłem do głównego wejścia domu, uważając na wiszące badziewia na suficie w środku po prawej stronie. Wziąłem zdrówko z pudła znajdującego się na stole. Następnie popchnąłem małe metalowe pudło w stronę pieca, następnie wszedłem na nie i zabrałem kolejne naboje. Wyszedłem z domu i skierowałem się przed siebie, aż doszedłem do wody. W wodzie znalazłem ciało żołnierza i przeczytałem kolejną wiadomość. Niedaleko mnie dojrzałem kolejną paczuszkę naboi. Poszedłem prosto, a później w lewo, gdzie znalazłem płytszą wodę. Zanurzyłem się w niej. Przy wejściu do tunelu po drugiej stronie zbiornika napotkałem potwora. Walka była krótka. Koło trupa znalazłem apteczkę w skrzynce. W tunelu, na rampie, czaił się kolejny przeciwnik. Z pudełka wziąłem kamizelkę kuloodporną. Za tą samą skrzynią z kolei naboje. Idąc dalej, znalazłem ciało żołnierza, a przy nim notatki. Zabiłem znajdującego się niedaleko potwora i wszedłem na górę po rampie. Przeczytałem kolejną wiadomość na ścianie (F2). Przeszedłem przez drzwi i w pudełku średniej wielkości znalazłem naboje. Nad tunelem dostrzegłem platformę. Przycisnąłem przycisk i zjechałem na dół. Zabiłem potwora czyhającego po lewej stronie. Na przeciwko rampy leżały naboje, które oczywiście podniosłem. Za drzwiami unieszkodliwiłem kolejnego wroga. Przeczytałem notatki na ścianie. Użyłem broni, aby zabić potwora na dworze, który skrył się za pudłami z prawej strony. Podczas pobytu w środku wziąłem Health z wielkiego pudła. W rogu koło rampy znalazłem parę przydatnych rzeczy. Na zewnątrz przeszukałem skrzynki średniej i małej wielkości. Musiałem przy tym bacznie uważać na latające stworki, nurkujące, co chwila na mnie. Usłyszałem głośny dźwięk. Koło poukładanych skrzyń dostrzegłem wroga, który po chwili był już martwy. Za skrzyniami znalazłem zdrówko w małym pudełku. Poszedłem w dół i minąłem dom, obok którego stał kapłan. Uznałem go za nieszkodliwego, więc obojętnie ominąłem. Przy ciele martwego żołnierza znalazłem notatki, a w beczce naboje. Skierowałem swe kroki teraz do domu tuż nad przepaścią. Koło niego zabiłem potwora zawieszonego ponad mną, po czym wziąłem notatki od zmarłego marines J. Arnoldi. Zebrałem również bandaże i naboje. Na zewnątrz wziąłem 50 naboi ze średniej wielkości skrzynki. Po prawej stronie od wejścia do tunelu znalazłem owoce Nali. Za nim poszedłem na dół, z dalszej odległości ściągnąłem potwora. Teraz śmiało wlazłem do tunelu i podążyłem prosto przed siebie między dwa duże pudła. Zebrałem 50 naboi. Teraz pora na szybki save (F6). Wcisnąłem przycisk i poczekałem na windę, dopóki nie znalazła się na górze (zatrzymuje się, zanim wyjedzie na sama górę). Jeżeli się zabijesz, odsejwuj (F7) grę i spróbuj jeszcze raz. Po przejażdżce na dół wziąłem ASMD, która była po prawej w wielkim pudle. W drugim rogu znalazłem kamizelkę kuloodporną. W tunelu natknąłem się na wroga, a w małej skrzynce znalazłem naboje. Wcisnąłem przycisk i przeszedłem przez drzwi. Poczekałem na platformę i przejechałem ponad zieloną lawą. Minąłem drzwi i zabiłem wroga, znajdującego się z lewej strony. W wielkiej skrzyni znalazłem trochę przydatnych rzeczy, rozbiłem szybę i wziąłem Automag oraz naboje. Wróciłem z powrotem przez wybitą szybę i wyszedłem na świeże powietrze. Po prawej natknąłem się na naboje. Po czym odwróciłem się i poszedłem do drugiego wejścia do tunelu, skąd wziąłem zdrówko z małego pudełka. Przeszedłem przez most i wszedłem do tunelu. W skrzynce z prawej znalazłem zdrówko, a idąc dalej tunelem zabiłem potwora, który stał również po prawej. Pomiędzy pudłami na lewo od okna znalazłem bandaże. Rozbiłem szybę i strzeliłem kilka razy w stronę macki po prawej strony od wejścia. Podniosłem ASMD i amunicję ze stołu. Z małej skrzynki wyjąłem kilka drobiazgów i wyszedłem przez drzwi. Wróciłem się przez most i przez tunel. Przeszedłem nad zieloną lawą, wlazłem do pokoju i minąłem kolejne drzwi. Z małego pudełka wydobyłem Health. Na zewnątrz wziąłem naboje ze średniej skrzynki, a za dużym pudłem po prawej znalazłem superzdrówko. Przeszukałem jeszcze teren za pudłami po drugiej stronie i znalazłem tam owoce Nali. Ruszyłem w kierunku oddalonego domu i ściągnąłem z większej odległości stojącego tam potwora. Z następnego domu wziąłem flarę, naboje i owoce. Z tyłu zza domu ujrzałem tunel. Quick Save (F6). W tunelu po skręceniu w lewo natknąłem się na Goona za pudłami po prawej. Po rozprawieniu się z nim, zabrałem zdrowie z małej skrzynki, a po drugie stronie znalazłem naboje w dużym pudle. Wjechałem na górę i załatwiłem tam następnego potwora. Ruszyłem prosto przed siebie, zabierając trochę rzeczy z kilku skrzynek po drodze na wzgórze. Przy tunelu najpierw pomyszkowałem za dużymi skrzyniami, następnie wlazłem w otchłań tunelu. W środku wziąłem zdrowie za skrzyń i przeczytałem wiadomość na ścianie o Terro Mining Station. Przycisnąłem przycisk, dzięki czemu otworzyły się drzwi. Skierowałem się w lewo i tam rozprawiłem się kilkoma Pack Hunters. Po prawej stronie na rampie znalazłem trochę przydatnych przedmiotów, które były schowane za dużą skrzynią. Po rampie przeszedłem na drugą stronę i wcisnąłem przycisk. Podniosłem bandaże i zlazłem z krawędzi, po czym wdrapałem się na górne pudło i zabrałem stamtąd Stinger. Potem odnalazłem po lewej tunel i ruszyłem nim, aby przejść na kolejny poziom.

Neve's Crossing

Na zewnątrz Goon chował się za wielkimi pudłami, ale już po kilku celnych strzałach był martwy. Wziąłem broń, ammo i owoce leżące dookoła. Potem ostro ruszyłem pod górę, od czasu do czasu częstując ołowiem latające potwory i Goony. Wskoczyłem do wody i pozbierałem rzeczy z trzech pudeł. Wpłynąłem do wieży pod wodą i popłynąłem do wejścia i do drabiny. Wziąłem stamtąd broń i amunicję, a potem wjechałem na górę małą windą. Znowu pozbierałem broń i naboje. Podszedłem do samej krawędzi iześlizgnąłem się do wody. Za podwodnym tunelem znalazłem małą alkowę. Podniosłem kamizelkę kuloodporną, stuff i przeczytałem wiadomość z pamiętnika martwego żołnierza. Po czym wskoczyłem do wody i dopłynąłem do skrzyżowania korytarzy. Skręciłem w prawo. Później jeszcze raz w prawo do końca. Patrząc w górę, zobaczysz kratę. Wróciłem do tunelu, skręciłem w prawo do końca i do góry koło wieży, w której znajduje się duża winda. Pojechałem nią na górę i pozbierałem tam wszystko łącznie z Stingerem. Skoczyłem na dół, wlazłem do wody i wdrapałem się po chwili na górę po cienkiej belce. Doszedłem do kamienia i przeszedłem przez kolejną belkę. Ze średniej skrzynki wyjąłem kilka drobiazgów. Koło domów rozprawiłem się z kilkoma uciążliwymi jaszczurkami. Z wozu wziąłem owoce Nali, a w domu znalazłem dużo przedmiotów i wiadomość od B. Bates. Na dworze skierowałem się w lewo i pod górę. Na moście czekały na mnie jaszczurki oraz Pack Hunters. Po krótkiej walce pozbierałem pozostawione rzeczy i przeszedłem przez most. Za nim ujrzałem dwie studnie. Jedna z nich nie miała kraty. Wskoczyłem do tej studni i znalazłem się na następnym poziomie.

The Eldora Well

Wdrapałem się na zewnątrz i zniszczyłem macki po prawej. Rozglądając się dookoła, znalazłem kilka rzeczy, a przy trupie J. Walden notatkę służbową. W małym pudełku po drugiej stronie znalazłem kilka drobiazgów. W głównym tunelu zrobiło się na chwilę dość gorąco, a to z racji przebywania tam sporej liczby wrogów. Po walce z nimi pozbierałem dobrocie z beczki i pudełek. Podążyłem dalej wzdłuż tunelu, rozglądając się za znajdźkami. Niedaleko rozwidlenia natrafiłem na potwory. Chwilę później musiałem uważać na latające monstra. Zszedłem na dół, przełożyłem dźwignię i wjechałem na górę. Zabiłem tam potwora i zebrałem stuff porozrzucany wokół trupa. Teraz ponownie Quick Save (F6). Wcisnąłem przycisk, który spowodował, że wszystkie trzy pomieszczenia zostały zalane wodą. Musiałem przy tym bacznie uważać na insekty. Jeżeli zostałbym ukąszony na śmierć, to dałbym Quick Load (F7) i spróbował jeszcze raz. Ale na szczęście nic mi się nie stało i ruszyłem wzdłuż korytarza. Za mną zamknęły się drzwi. Ponownie musiałem wytępić trochę latających insektów. Pozbierałem owoce, amunicję i broń. Przeszukałem zwłoki S. Browna i przeczytałem wiadomość. Wskoczyłem do studni i zabiłem dużą rybę. Płynąc wzdłuż korytarzy zalanych wodą, co chwila musiałem uważać na ryby i potwory. Udało mi się i wypłynąłem przez inną studnię na powierzchnię. Rozejrzałem się i ujrzałem obok łódź oraz dużo pożytecznych drobiazgów. Życie znowu chciały mi bezskutecznie utrudnić latające stwory. Pozbierałem wszystko, wlazłem do łodzi i popłynąłem na kolejny level.



Glathriel Village

Wylazłem z łodzi na molo, potem polazłem w lewo i przez mały mostek tam, gdzie widać kapłana. Podniosłem broń i wróciłem z powrotem przez most, skręciłem w lewo pod górę, kierując się do wioski. Tam wszedłem do domu po prawej. Przeczytałem pamiętnik i zawartą w nim informację o nocnych mordercach. Wyszedłem na zewnątrz i udałem się do ostatniego domu. Przeczytałem wiadomość o miejscu, gdzie możesz się ukryć. Po schodach wszedłem na górę po bandaże ze skrzyni. Po wyjściu wszedłem do domu po lewej. Na górze znalazłem kolejne bandaże oraz wiadomość na stole. Zszedłem na dół do piwnicy. Zabrałem kilka rzeczy z pudełek i beczek. Kucnąłem i przeszedłem przez dziurę do Burial Chambers. Uważając na pająki, rozglądnąłem się za dobrociami. Po krótkiej penetracji znalazłem schody prowadzące do świątyni z czerwoną wykładziną na posadzce. Najpierw zobaczyłem tam kapłana przy ołtarzu, ale za chwilę dostrzegłem też wroga nad ołtarzem. Strzeliłem tak, aby nie trafić w kapłana. Przeczytałem wiadomość przy ołtarzu i wyszedłem przez główne drzwi. Przeszukałem beczki, po czym wszedłem przez ścianę, zabijając niejako przy okazji insekty po prawej. Poszedłem na dół, wdrapałem się na coś wysokiego i skoczyłem ponad ścianą. Teraz poszedłem prosto przed siebie, zabijając potwora koło połamanej belki. Następnie wróciłem z powrotem tą samą drogą. Skręciłem dwa razy, aż dotarłem do sadu i kapłana na balkonie. Z balkonu zeskoczył wróg, którego niezwłocznie zneutralizowałem. Drzwi do biblioteki są zablokowane, ale dałem sobie jakoś z tym radę. Wszedłem od tyłu po połamanej belce. Uderzyłem TAB, wpisałem GHOST i dałem ENTER. Wlazłem po połamanych drzewach. Dałem ponownie TAB, wpisałem WALK + ENTER. Wszedłem do najbliższej alejki i zniszczyłem przeciwnika po lewej. Wszedłem na wzgórze i skierowałem się do domu naprzeciwko. Wziąłem trochę bandaży i wyszedłem z tego domu. Zszedłem całkiem na dół i po obróceniu się w prawo zobaczyłem kapłana w krótkiej alejce. Naprzeciwko po prawej stronie jest wyjście do następnego levelu, ale najpierw postanowiłem zebrać trochę więcej broni i amunicji. Poszedłem prosto, gdzie rozwaliłem duże pudło z życiem. Na dole po prawej wcisnąłem dźwignię i otworzyły się wrota. Wróciłem krótką alejką, obróciłem się w lewo w kierunku zniszczonej alejki. Wspiąłem się przez otwarte wejście po prawej i zabiłem wroga z prawej strony. Zszedłem na dół po drabinie i przeszedłem przez drzwi. Kapłan przywołał mnie skinieniem dłoni. Zszedłem z powrotem po belce i poszedłem za nim. Zaprowadził mnie do drabiny, po której wszedłem do następnej planszy.

Appriaching UMS Promethius

Rozpocząłem swoją dalszą wędrówkę w tunelu. Na dobry początek zabiłem latającą bestię. Na następnej, dużej otwartej przestrzeni, zastrzeliłem kilka Pack Hunters. Przechodząc obok czerwonej chorągiewki wszedłem do domu po prawej. Przeczytałem wiadomość o Thunderbirds. Wyszedłem z domu prosto przed siebie i z beczki wyciągnąłem flarę. Poszedłem do domu po lewej od studni. Ze środka wziąłem naboje z beczki i bandaże ze stołu. Wyszedłem na zewnątrz, obróciłem się w prawo i wziąłem broń ze skrzyni. Za domem skierowałem się w stronę następnej czerwonej chorągiewki. Dalej, wzdłuż ścieżki, bacznie uważając na latające potwory. Zrobiłem Quick Save (F6), ponieważ spodziewałem się kłopotów. Aby przedostać się do niższej usytuowanej lokacji po prawej, musiałem skoczyć w biegu na drugą stronę. Wszedłem do tunelu, masakrując przeszkadzające mi pająki. Ruszyłem dalej wzdłuż śladów przez tunel, trafiłem do windy po prawej. Zjechałem nią do następnego levelu.

UMS Promethius

Przeszedłem przez krótki tunel prosto do przejścia. Na samym końcu, naprzeciwko klifu stanąłem i popatrzyłem się na dół. Zobaczyłem tam drabinę prowadzącą w dół. Powoli, trzymając SHIFT, zeskoczyłem z drabiny i znalazłem się koło następnej. Wziąłem owoce Nali z beczki i zeskoczyłem w dół. Przeszedłem teraz przez wąski kanion w stronę statku i w lewo po wyrzutnie granatów ze skrzyni. Po lewej stronie wszedłem pod statek, aż do momentu, kiedy nie zauważyłem kilku ścieżek. Po prawej zabiłem wroga, podniosłem flarę i amunicję ze skrzynek. Wszedłem na górę po rampie, cały czas uważając na wrogów z tyłu oraz z prawej strony. Na rampie skręciłem w prawo i poszedłem wzdłuż korytarza po naboje z otwartej skrzynki. Trzymając się prawej strony, znalazłem jeszcze granaty. Wróciłem, przeszedłem przez drzwi, które się otworzyły tymczasem z prawej. Skierowałem się w lewo i jeszcze raz w lewo przez zniszczone drzwi. Za nimi czaiło się kilka potworów, z którymi musiałem się szybko rozprawić. Podniosłem kilka rakiet i wyrzutnię koło drzwi oznaczonych numerem 3 A. Przeszedłem przez drzwi, trzymając się prawej strony, aby przejść przez oświetlony korytarz po lewej. Dalej kierowałem się korytarzem i przeczytałem wiadomość na ścianie tuż przed kolejnymi drzwiami. Przelazłem przez nie i stoczyłem krótką potyczkę z wrogiem. Zeskoczyłem na dół po lewej stronie i zebrałem tam naboje. Jeszcze raz skręciłem w lewo po zdrowie, znajdujące się za szybą. Znalazłem tam również broń oraz przeczytałem, co jest napisane w komputerze. Wjechałem platformą do góry, kasując przy tym kilka potworów. Poszedłem na prawo i przez drzwi, gdzie znalazłem kolejne zdrowie za szybą i przeczytałem, co jest tam napisane. Skierowałem się przez kolejne drzwi do zniszczonego przez lawę korytarza. Zrobiłem Quick Save (F6). Wskoczyłem do rury. Rurą poszedłem do góry i przeskoczyłem przez lawę. Musiałem się pospieszyć, przechodząc przez rurę, ponieważ mogła się ona w każdej chwili zerwać. Poszedłem dalej w górę, aż znalazłem wyjście ze statku. Wyszedłem na kadłub i zauważyłem dwa oświetlone korytarze poniżej. Wskoczyłem na wyższy i poszedłem prosto przed siebie. Przeczytałem terminarz, a potem na prawo czekało na mnie kilka potworów. Pozbierałem znajdźki w dwóch pierwszych pomieszczeniach. W trzecim pokoju przeczytałem wiadomość od Andrew J. Jackson. Wyszedłem i skierowałem swe kroki przez następne drzwi, skręcając w prawo. Sprawdziłem pierwsze pokoje po prawej, zbierając wiadomości, amunicję oraz health. Sprawdziłem również pomieszczenia po drugiej stronie korytarza. Wskoczyłem w dziurę w podłodze i przeszedłem tym samym do kolejnego levelu.

Inside UMS Promethuis

Znalazłem się w zalanym korytarzu. Przeszedłem przez drzwi na prawą stronę, a następnie przez drzwi w żółte pasy. Poszedłem na koniec korytarza, na prawo zauważyłem, iż korytarz jest dalej zablokowany polem siłowym. Zawróciłem z powrotem i wszedłem przez rozwalone drzwi na prawo. Wlazłem do ciemnego tunelu i zatrzymałem się przed wejściem do wody. Czekało tam na mnie kilka "srebrnych niespodzianek". Skierowałem się w lewo do ostatniego tunelu. Trzymając się prawej strony, dotarłem do pęknięcia i zeskoczyłem w dół. Rozwaliłem szybę, wszedłem do pokoju. Podniosłem amunicję, a potem wszedłem na górę po schodach, przechodząc przez drzwi. Na lewo i przez drzwi 3 A. Zabiłem tam kilku wrogów. Wdrapałem się na kratę, rozbiłem okno i wszedłem po schodach. Przeczytałem wiadomość od Micheala T. Williamsa oraz informację dotyczącą broni. Po schodach wbiegłem na samą górę, gdzie usłyszałem nagranie o zdradzie. Przygotowałem broń i dobrze, że to uczyniłem, gdyż jak tylko otworzyły się drzwi, musiałem walczyć. Kolejny raz zmierzyłem się z wrogiem, wchodząc do pokoju po lewej. Później przeszedłem przez drzwi z prawej i znowu postrzelałem do potworów. Przeszukałem szafki, znajdując kilka drobiazgów, ale pod koniec korytarza zastałem kolejną blokadę. Poszedłem więc z powrotem przez drzwi do korytarza, przeczytałem to, co było napisane po prawej stronie. Znalazłem się teraz po drugiej stronie blokady. Ruszyłem dalej korytarzem i do góry na platformę na lewo i tam znalazłem kamizelkę kuloodporną. Przeczytałem informację w pokoju. Wjechałem na górę do pomieszczenia nawigacyjnego. Podszedłem do krzeseł z przodu i wtedy zostałem zaatakowany przez sporą liczbę wrogów. Szybko zjechałem na dół windą i wyszedłem na zewnątrz przez dziurę w kadłubie. Walczyłem, aż wszyscy wrogowie (ok. 10-12) zostali unicestwieni. Pozbierałem ich broń i naboje ze skrzynek. Wyszedłem przez oświetloną na niebiesko kolumnę i poszedłem przez metalowy korytarz, gdzie napotkałem kilka pająków. Pozbierałem rzeczy z kilku beczek. Przez drzwi przeszedłem do następnej planszy.

Spire Valley

Na dzień dobry musiałem uporać się z Pack Hunters. Przed drzwiami spotkałem kapłana, którego oczywiście pozostawiłem w spokoju. Z beczek wydobyłem kilka znajdziek. Użyłem następnie broni, aby pozabijać kilku wrogów, chowających się za pudłami. Wskoczyłem do wody i przepłynąłem na drugi koniec lokacji, gdzie pozbierałem trochę rzeczy ze skrzynek. Zastrzeliłem paru wrogów niedaleko wieży, z których jeden krył się na górze. Wjechałem na górę wieży i pozbierałem stuff. Wszedłem do wody, a następnie pozbierałem znajdźki z dwóch domów. Popłynąłem z powrotem za wieżę i przepłynąłem do trzeciej wieży koło ścieżki na górę. Minąłem kapłana, pozbierałem dobrocie. Wskoczyłem do wody, cały czas trzymając się prawej strony, przy której była ścieżka. Wyszedłem na ląd i zabiłem tam kilka potworów. Skierowałem się na lewo w stronę budynku, bacznie przy tym uważając na Pack Hunters (pojawili się z tyłu). Wszedłem do budynku, strzelając do wrogów na górze. Pozbierałem rzeczy z podłogi, z powrotem wyszedłem na dwór, gdzie znalazłem rampę prowadzącą na górę domu. Pochodziłem po belkach i pozbierałem stamtąd amunicję i apteczki. Później zeskoczyłem na pudełka i je także przeszukałem. Wylazłem przez drzwi i ruszyłem prosto przed siebie, skręciłem lekko w lewo przez wąskie przejście, aż doszedłem na dół tej ścieżki wiodącej na górę. Zniszczyłem kilku frajerów, gdy podchodziłem do różowo-zielonego budynku. Po drodze pomyszkowałem w skrzyniach. Koło tego wielkiego budynku natknąłem się na mały komitet powitalny, ale jakoś dałem sobie z nim radę. Po wejściu do budynku przeszedłem na kolejny level.

Nagomi Passage

Zabiłem wroga, znajdującego się w sporej odległości, po czym wskoczyłem do wody i wziąłem naboje. Na dróżce spotkałem kolesia z rakietnicą. Po załatwieniu go, przeszukałem pudełka po prawej. Z prawej był również wróg. Pod klifem czaił się kolejny wróg. Wróciłem się z powrotem wzdłuż dróżki na górę, gdzie napotkałem potwora i mnóstwo pudełek. Rozglądnąłem się wokół za przeciwnikami, zanim podążyłem dalej ścieżką w górę. Wziąłem naboje znajdujące się w wodzie i wlazłem do trójkątnych drzwi, co zaowocowało przejściem na kolejny poziom.

Velora Temple

Przeszedłem przez drzwi, pozbierałem znajdujące się tam rzeczy. Skierowałem się na prawo i powalczyłem z pająkami. Przycisnąłem przycisk, przeszedłem przez drzwi i po raz kolejny przycisnąłem guzik, aby zjechać na dół. Pozabijałem wrogów znajdujących się wzdłuż mostu. Wskoczyłem do wody, popłynąłem na lewo. Zabrałem stamtąd Stingera oraz przeczytałem wiadomość od M. Fox. Przepłynąłem przez tunel i wynurzyłem się, gdy dopłynąłem do wielkiej lokacji. Pozabijałem tam monstery, poszedłem na dół spiralą i przez wiszący most. Przycisnąłem dźwig i popatrzyłem w okrągłą dziurę. Przeszedłem przez dół i prześlizgnąłem się dalej. Minąłem drzwi i musiałem użyć broni, aby wywalczyć sobie przejście. Na dół przez rampę i przez belkę na prawo. Załatwiłem tam kilka pająków, przeszedłem przez drzwi i przeczytałem wiadomość od M. Verdu. Potem ruszyłem w prawo, gdzie znalazłem rakiety. Powoli zszedłem w dół, gdzie zauważyłem pułapkę z obu stron i przede mną potwora na wabia. W dodatku pojawiły się również latające stwory. Po każdej stronie znajduje się wodospad. Przycisnąłem guzik przy każdym. Znalazłem tam też kilka paczek amunicji do ASMD. Zawróciłem powoli, podchodząc do pułapek i przeszedłem przez nie. Podniosłem Razorjack i kilka ostrzy do niego. W drugim pomieszczeniu znalazłem naboje, przycisnąłem dźwignię i wjechałem na górę. Przeszedłem przez drzwi, a za nimi czekał na mnie potwór. Wziąłem naboje do ASMD i wlazłem po schodach przez drzwi, następnie znowu schodkami wyszedłem na następny level.

Nagomi Passage Again

Na górę wbiegłem po schodach i w lewo, zabijając po drodze pająka. Na prawo z powrotem do metalowego mostu, gdzie pojawiły się nowe znajdźki, więc je skwapliwie pozbierałem. Przeszedłem przez metalowy most i znalazłem się na kolejnym poziomie.

Faundry Taribium Flat

Na wstępie rozwaliłem dwa zwierzaki oraz pozbierałem rzeczy w pokoju. Przeszedłem przez drzwi i ujrzałem monitor, a na nim wiadomość. Zauważyłem też guzik poza blokadą. Wróciłem ponownie przez dwoje drzwi, powalczyłem, przeczytałem wiadomość na monitorze. Przełączyłem przełącznik i polazłem z powrotem do pokoju z blokadą. Przycisnąłem przycisk i pobiegłem do pokoju, a później wjechałem na górę windą. Zabiłem wrogów i zebrałem stuff z pomieszczenia. Za rogiem wszedłem na szklaną podłogę. Zebrałem rakiety. Wróciłem z powrotem na schody i poszedłem korytarzem, zabijając po drodze potwory. Przeczytałem wiadomość na murze. Przeszedłem następnie przez sześć wrót. Musiałem je przejść bardzo ostrożnie, ponieważ wrota zamykają się błyskawicznie. Zabiłem również przy okazji kilku przeciwników (jeden ma wyrzutnię rakiet). Skręciłem w lewo i wziąłem Eightball oraz trochę zdrówka. Dalej poszedłem do wielkiego pomieszczenia i rozbiłem szybę pośrodku podłogi. Zeskoczyłem w dół i ostrzelałem wrogów za rogiem po lewej. Przeszedłem przez zielone drzwi i rozglądnąłem się uważnie. Wjechałem na górę windą i zabiłem tam kilku przeciwników. Skoczyłem wyżej i pobiegłem korytarzem, niszcząc wrogów na schodach. Zszedłem po nich na dół i pozbierałem dobrocie. Wróciłem na schody, potem do korytarza i z powrotem na dół. Wszedłem do dziury w dużej rurze i skierowałem się w lewo. Dalej na dół po przenośniku strzelając w trakcie do wrogów. Drzwi po lewej zastałem zamknięte. Ustrzeliłem bestię wychodzącą z dziury. Przeskoczyłem ją i zebrałem z podłogi przedmioty. Skręciłem w prawo, wcisnąłem dźwignię i wjechałem na górę dużą windą. Załatwiłem czekającego tam potwora i śmiało wkroczyłem do korytarza. Wcisnąłem przycisk i przeszedłem przez drzwi, niszcząc kilku wrogów. Wskoczyłem na ruchome schody. Zjechałem na dół i tym razem przeszedłem przez drzwi po prawej. Czaiło się tam kilku wrogów. Koło wejścia zszedłem na dół po małej rampie, zbierając stuff. Wróciłem z powrotem po rampie. Przechodząc przez pomieszczenie, doszedłem do kolejnej małej rampy, pod którą była lawa. Szybko przebiegłem przez rurę, ponieważ chwilę później wpadła ona do lawy. Powalczyłem z przeciwnikami i poszedłem dalej. Rura wybuchła. Przeskoczyłem na drugą stronę i ruszyłem przed siebie, zbierając rzeczy. Po chwili wróciłem się w stronę rury, wskoczyłem do niej i rozpocząłem kolejną walkę. Podszedłem do drzwi, pod którymi zobaczyłem czerwony znak. Minąłem drzwi z czerwonym znakiem, po czym przycisnąłem jeden z kanistrów do poręczy przy panelu kontroli. Wdrapałem się po nim i wziąłem kamizelkę kuloodporną. Znowu się wdrapałem i wjechałem na górę windą, gdzie stoczyłem walkę. Znowu do góry, gdzie pozbierałem rzeczy po kątach. Jeszcze raz do góry i nacisnąłem tam czerwony przycisk. Zeskoczyłem do wody, przepłynąłem przez tunel w dół i prosto. Wróciłem z powrotem, uważając przy tym na jaszczurki. W wielkim pomieszczeniu wyszedłem z wody i powalczyłem z gościem uzbrojonym w rakietnicę. Pozbierałem stuff z ziemi i dalej poszedłem przez tunel do czerwonego przycisku, który wcisnąłem. W tym momencie poczułem, jak obniża się podłoga. Minąłem drzwi i znalazłem na następnym levelu.

Bounds Of Foundry

Ruszyłem raźno wzdłuż korytarza i przez most. Za barierką czekał potwór, który po kilku strzałach przeszedł do krainy wieczności. Przycisnąłem drzwi i znowu zostałem zmuszony, by walczyć. Dalej przez kolejny korytarz, uważając na wrogów czających się za trzecią szybą po prawej. Wziąłem kilka rzeczy znajdujących się za szóstą szybą, a potem przeszedłem przez pokój i wszedłem na rampę. Znalazłem tam kombinezon antytoksyczny za szybą, którą niestety nie mogłem rozbić. Poszedłem więc dalej korytarzem, aż znalazłem czerwony przycisk do pokoju takiego samego jak poprzedni. Zastrzeliłem parę potworów oraz pozbierałem stuff. Wróciłem do czerwonego przycisku i go przycisnąłem. Wjechałem na górę i powalczyłem. W ramach małego treningu postrzelałem w trzy okna po każdej stronie. Przeszedłem przez ciemne drzwi w lewo i zastrzeliłem kilku wrogów. Podszedłem do panelu i przeczytałem, co jest napisane na ścianie. W końcu przycisnąłem przycisk, a potem drugi po przeciwnej stronie. Pojawiły się bestie z rakietnicami, kiedy wracałem do windy. Zjechałem na dół i skierowałem się w lewo. Wziąłem teraz kombinezon antytoksyczny. Odwróciłem się i wszedłem do zielonej dziury. Przepłynąłem przez tunel, trzymając się lewej strony, aż dotarłem do końca i wypłynąłem przy drugiej dziurze. Poszedłem wzdłuż korytarza i wszedłem do następnego korytarza pomiędzy dwoma czerwonymi znakami. Załatwiłem wrogów po lewej, a następnie wlazłem do kolejnego pomieszczenia, który ma z obu stron rampy. Przeszedłem przez pokój i wszedłem do zielonej dziury. Przepłynąłem za róg, wpłynąłem do dziury z boku i wypłynąłem. Zabrałem stamtąd drugi kombinezon antytoksyczny. Poszedłem wokół korytarza, wlazłem do pokoju i z powrotem do zielonej dziury. Przepłynąłem do końca i wypłynąłem przy najbliższej dziurze. Wszedłem do korytarza pomiędzy czerwonymi znakami i musiałem tam powalczyć z kilkoma przeciwnikami. Ujrzałem tam metalowe rampy po obu stronach. Przeszukałem obie za stuffem. Dalej ruszyłem przez dwoje kolejnych drzwi i ponownie musiałem skorzystać z broni. Wziąłem kolejny kombinezon i kilka rzeczy w dużym pomieszczeniu. Zauważyłem wtedy również wielki hak. Podszedłem do przełącznika i przeczytałem wiadomość, a później zszedłem na dół po rampie. Przypłynąłem do przełącznika i go przycisnąłem. Przeszedłem przez pierwsze lepsze drzwi i zacząłem strzelać. Przycisnąłem kolejny guzik i wszedłem do kwadratowej zielonej dziury. Powoli podszedłem do zamkniętego przejścia po lewej stronie. Otworzyłem je i przeszedłem przez nie. Wypłynąłem w pokoju z hakiem. Przycisnąłem dźwignię, a hak w tym momencie wybił dziurę. Przeszedłem przez tę dziurę i na korytarzu stoczyłem krótką potyczkę z potworami. Dalej poszedłem prosto i po raz kolejny użyłem broni przeciwko wrogom. Dotarłem wreszcie do kolejnego kombinezonu. Wcisnąłem znajdujący się obok przycisk i strzelając wjechałem na górę. Przycisnąłem dźwignię, aby otworzył się mniejszy pojemnik. Zjechałem na dół i użyłem tym razem małej windy w rogu. Zebrałem amunicję oraz zdrowie w korytarzu i wszedłem do zbiornika z toksycznymi śmieciami. Popłynąłem na dół, potem w lewo, prawo, lewo i wypłynąłem. Nacisnąłem spust, zmiatając potencjalne ofiary i wszedłem na górę po rampie, wychodząc z toksycznego bagna. Przycisnąłem przycisk i znalazłem się w znajomym miejscu. Wlazłem z powrotem do pojemnika i przepłynąłem na dół, lewo, prawo, lewo i do góry i na górę po rampie. Poszedłem w prawo przez korytarz, walcząc z potworami. Podszedłem następnie do windy i wjechałem nią na górę, aby pozbierać znajdźki. Przeszedłem przez korytarz, podszedłem do wielkiego zielonego ekranu i przeczytałem wiadomość o toksycznym oparze. Przycisnąłem dźwignię i zawróciłem z powrotem, po czym skoczyłem na dół. Wszedłem do nowej dziury w podłodze i pojechałem w owalnej windzie do nowego miejsca. Rozglądnąłem się. Zobaczyłem rurę z powietrzem. Wyszedłem przez korytarz, zjechałem na dół po platformie i zlikwidowałem kilku wrogów nad moją głową. Przeszedłem przez drzwi i przycisnąłem dźwignię koło zielonego panelu. Za rogiem natknąłem się na wrogów. W chwilę później wjechałem na górę i zrobiłem Quick Save. Przycisnąłem dźwignię, wskoczyłem na dźwig i podjechałem na nim do krawędzi. Wziąłem kamizelkę kuloodporną, życie i przełożyłem dźwignię. Odwróciłem się i skoczyłem na dół. Przeszedłem przez drzwi po lewej i wygarnąłem z giwery do wszystkiego, co się poruszyło. Zjechałem kilkoma windami w dół, walcząc po drodze i wskoczyłem na końcu do wielkiej dziury. Przeprawiłem się przez toksyczne bagno i wjechałem do góry. Potem na lewo i to był już koniec tego poziomu.

Watcher Of The Skies

Minąłem drzwi i ponownie zabiłem kilka potworów. Tutaj trochę wszystko było zmrożone, więc trochę się ślizgałem. Za dźwigiem ujrzałem kilku wrogów. Znalazłem dziurę i wszedłem do niej. Next level.

Gala's Peak

Zszedłem na dół i pozbierałem tam stuff ze skrzynek oraz trochę sobie postrzelałem. Trafiłem do miejsca, gdzie była śliska posadzka. Przeczytałem wiadomość od R. Wisniewskiego. Ruszyłem przez tunel, prawie stale się ostrzeliwując. Podszedłem do oddalonego budynku i zauważyłem dróżkę z każdej strony góry, ale tam postanowiłem pójść później. Póki co wlazłem do budynku i załatwiłem oczekujące tam na mnie monstery. Przeszedłem przez prawe drzwi i znowu skierowałem ogień na wrogów. Skierowałem się w lewo, prawo, gdzie skosiłem kolejnych frajerów. Przeszedłem w lewo przez drzwi i zabiłem trzech wrogów przy głównym pomieszczeniu. Wszedłem na teleporter po środku i przeczytałem news o centrum sterowania. Przeszedłem przez drzwi i korytarz, walcząc i zbierając stuff. Wyszedłem na zewnątrz i poszedłem zgodnie ze wskazówkami zegara do budynku, gdzie ujrzałem wrogów. Zabiłem ich, po czym pozbierałem znajdźki. Quick Save. Powoli (trzymając SHIFT) poszedłem na dół wąską ścieżką. Poszedłem do góry. Pozabijałem wszystkich przy panelach, przycisnąłem guzik i wróciłem na ścieżkę. Wlazłem do budynku, a potem na teleporter. Przede mną był już tylko ostatni level.

Escape From Na Pali

Pierwszą osobą jaką ujrzałem był kapłan. Opuściłem broń, a on otworzył dwie sekretne alkowy. Pozbierałem znajdujące się tam przedmioty i przeszedłem przez drzwi. Rozprawiłem się z trzema wrogami, a chwilę później z kolejnym przy drzwiach. Minąłem te drzwi i przeczytałem wiadomość od D. Beck. Za zakratowanymi drzwiami zobaczyłem dźwig i pole siłowe. To co znajduje się za nim postanowiłem wziąć później, a tymczasem przeszedłem przez kolejne drzwi i postrzelałem do wroga. Potem poszedłem do pierwszego budynku, gdzie znowu musiałem się trochę namęczyć z potworami. Zszedłem na dół po rampie, walcząc po drodze z napotkanymi przeciwnikami. Przeszedłem przez drzwi po prawej, wskoczyłem do wody, a tam musiałem bacznie uważać na duże ryby. Pozbierałem amunicję i apteczki z pudełek. Wypłynąłem i przelazłem przez drzwi. I jeszcze przez jedne drzwi, gdzie czekała mnie walka. Wskoczyłem do wody i przeszukałem pomieszczenie, aby znaleźć broń w skrzyniach. Dalej nie płynąłem, gdyż bałem się zgubić. Wyszedłem z wody w piwnicy w budynku i wszedłem po rampie do wyjścia z budynku. W głównym budynku napotkałem bestię z rakietnicą. Podniosłem przedmioty leżące po lewej, a potem wyszedłem przez drzwi naprzeciwko. Przebiegłem przez most, zabijając trzech wrogów. Przeszedłem przez wrota po prawej i dalej przez drzwi. Wziąłem zbroję i przycisnąłem dźwignię. Wyszedłem za drzwi i przez wrota w stronę kolejnych wrót. Minąłem w biegu długi most, strzelając do wszystkiego, co się ruszało. Przeszedłem przez drzwi, ostrzeliwując się i przez kolejne drzwi prowadzące do dużego pomieszczenia, gdzie unieszkodliwiłem dwóch następnych przeciwników. Potem minąłem któreś z kolei drzwi i zabiłem n-tych wrogów. Przeczytałem wiadomość o powietrznych demonach oraz podniosłem Razorjack. Wszedłem na górę po rampie i przez drzwi do dużego pokoju po drugiej stronie. Wywalczyłem sobie przejście do dźwigni, którą przełożyłem. Wyszedłem stamtąd i walczyłem z każdym, kogo napotkałem. Usłyszałem w pewnej chwili eksplozję w wielkim kwadratowym pomieszczeniu. Pokonałem gościa z rakietnicą. Quick Save. Na pierwszej krawędzi koło dziury była broń i amunicja w skrzynkach. Następnie zeskoczyłem koło dziury. Na dole przeszedłem przez drzwi i wziąłem mini gun oraz inne przedmioty. Przebiegłem przez długi most. Dalej były wrota, drzwi na prawo i mogłem wreszcie odetchnąć... To był nareszcie koniec tego koszmaru, chociaż z pewną nostalgią patrzyłem na oddalającą się planetę Na Pali...

Kinga Mróz & Eld

Poradnik "HACKERA"

Heja!

To znowu ja. Od razu przepraszam za brak mojego kącika w poprzedniej edycji Action Plus. Cóż, tak się czasem dziwnie składa, że człowiek, podobnie jak Słońce, czasem ulega zaćmieniu. Może to jeszcze efekt powakacyjnego osłabienia umysłu? Trudno mi powiedzieć. W każdym razie, korzystając z tego, że dla niektórych wrzesień jest jednak nadal czasem wakacji, wybrałem się na dłuższą wędrówkę, licząc, że zdążę się wyrobić i z wakacjami, i z obowiązkami. Niestety przeliczyłem się, za co teraz biję się w piersi. W efekcie rozmaitych zbiegów okoliczności nie zmieściłem się w tzw. "deadline", czyli terminie dostarczenia tekstów. :(Pociesza mnie tylko to, że i z tego zdarzenia jestem w stanie wyprowadzić morał dla ludzi grzebiących w grach. A jaki to morał? Otóż nie róbcie niczego w pośpiechu i na ostatnią chwilę. Inaczej będziecie żałować. Albo: co masz zrobić na jutro, zrób wczoraj, będziesz miał to z głowy i komfort psychiczny oraz nie będziesz musiał się głupio tłumaczyć :).

No dobra, ja tu gadu gadu, a robota stygnie. W dzisiejszym, najprawdopodobniej ostatnim(*) cyklu naszych porad nauczymy się jak edytować save'y w Quake i Quake 2. Wprawdzie Q1 to już poniekąd gra historyczna, ale z tego, co wiem nadal cieszy się sporym uznaniem, więc może warto się tego nauczyć? Tym bardziej, że podane metody są przecież skuteczne nie tylko w tych grach, ale chyba i we wszystkich innych wykonanych na engine Q1 i Q2 (tzn. gwarancji nie daję, ale logicznie rzecz biorąc czemu ma tak nie być?). Ponadto podane tu metody można też po pewnych modyfikacjach stosować i w innych grach FPP/TPP, które nie poddają się metodom klasycznym, opisanym w poprzednich numerach Action Plusa. A teraz już NAPRAWDĘ bierzemy się do pracy...

QUAKE 1

Po wczytaniu gry spisujemy sobie wszystkie możliwe parametry życiowe bohatera. A mianowicie: pancerz [armovalue], zdrówko [health] ilość amunicji [ammo] do każdej broni (tj. osobno dla każdej broni). Robimy save. Wychodzimy z gry i za pomocą jakiegoś programu (ja jak zawsze używam DOS Navigatora...) zaglądamy do katalogu z save'ami. A te mieszczą się w folderze ID1. Kolejne zgrywki nazywają się s#.sav, gdzie # to numer kolejnego save'a. Jeśli macie więcej zgrywek i nie pamiętacie, który save jest tym, który zamierzacie obrabiać, bez paniki. Można przecież edytować ten plik (w DN klawiszem F4) i zaraz na samej górze podana jest nazwa poziomu i tym podobne informacje, które pozwolą Wam na jego poprawną identyfikację.

UWAGA: plik można edytować praktycznie dowolnym edytorem tekstu. Odradzam jednak stosowanie standardowego Notepada w Windows, gdyż objętość save'a przewyższa zwykle jego bufor pamięci. Czyli po ludzku: save jest za długi, by Notepad był w stanie poprawnie go wyświetlić. Ale możecie bez problemy skorzystać z Wordpada.

Tutaj dobra wiadomość dla początkujących. Edytując zgrywki w Q1, nie musimy w ogóle znać się heksach! Tj. nie musimy nic przeliczać na heksy i z heksów na system dziesiętny. Wszystko od początku do końca rozgrywa się w świecie miłych dla oczu beginnera cyferek 0-9.

To od czego zaczniemy? Hm... proponuję podkręcić ilość energii {health]. Wyszukujemy w save (opcja find w edytorze lub F7 (search) w DN) ciągu znaków... health. Oryginalne, nie? Zaraz obok health widzimy aktualny stan tego parametru. Teoretycznie sprawa jest prosta. Zamieniamy zastane tam cyferki na 999 (najwyższa możliwa wartość). Problem tylko w tym, że gdy zapiszemy save i wczytamy go w grze, to okaże się, iż stan energii jakoś niespecjalnie ma chęć się zmienić. Czemu się tak dzieje? Otóż dokładne przejrzenie całego save (metoda męcząca, ale często konieczna i bardzo pożyteczna) sprawi, iż znajdziecie tam także coś, co nazywa się max_health. Parametr ten opisuje, jaka może być NAJWIĘKSA DOPUSZCZALNA wartość health w tej grze! Kumacie? Należy NAJPIERW zmodyfikować stan max_health, wpisując odpowiednią wartość (czyli 999 :)), a dopiero potem brać się za edycję health.

Jednak nawet 999 energii nie jest to za dużo w tej grze, szczególnie, gdy trafi się na kilka wkurzonych shamblerów, a w łapie mamy siekierkę albo nail-guna. Może więc warto pomyśleć o systemach defensywnych? Szukamy ciągu "armovalue" i modyfikujemy jego parametr na 200 (uwaga: radzę nie przesadzać z wysokością tego parametru, gdyż mogą być problemy).

Teraz bierzemy się za podkręcenie ilości amunicji. Sprawa jest prosta jak nabój do shotguna :). W zależności od posiadanej broni szukamy ciągu "ammo-xxx", gdzie xxx to nazwa amunicji dla danego guna. Ot, np. ammo_shells, ammo_nails, ammo_rockets itd. TU również nie radzę przeginać z nową wartością parametru. Powiedzmy, że 200 to góra. Nie wiem do końca czemu się tak dzieje, ale empirycznie odkryłem, że wszelka przesada jest tu niemile widziana.

Kilka uwag na koniec:

1. Nie podnoście - po modyfikacji wielkości magazynków amunicji - cudzych plecaków! Czemu? Gdyż cudze plecakami mają to do siebie, że przywracają pierwotne wysokości limitów amunicji, gdyż ich właściciele byli za głupi na to (albo za uczciwi :)), by je sobie podkręcić.

2. I nie dziwcie się, że wartość jakiegoś parametru wynosi np. 150.000000. Liczą się TYLKO cyferki PRZED kropką. Zatem modyfikując ten parametr, wpisujemy np. 999.000000, a nie 999.999999 czy coś w tym stylu!

3. Radzę też samemu przejrzeć cały ten save. Gwarantuję, że znajdziecie tam kilka innych ciekawych rzeczy, których tutaj nie opisałem.

4. No i GORĄCO polecam wcześniejsze zrobienie sobie kopii roboczej danego save, gdyż łatwo możecie w nim coś schrzanić.

QUAKE 2

Tu sprawa jest dużo trudniejsza. Teoretycznie wszystko wygląda prosto: zaglądamy do jedynego rozsądnego pliku, czyli GAME.SSV, odszukujemy odpowiednie parametry... modyfikujemy, wracamy do gry... i zima. Coś nie bardzo chce to działać... Nie będę Was nudzić opisywaniem kolejnych porażek :), przejdę więc do konkretów. To, co nas interesuje, mieści się w katalogu \BASEQ2\SAVE\SAVE#, gdzie # to cyfra od 1 do 14. W danym folderze - żeby nie było za prosto - znajdujemy kilka plików z save'ami. Pierwszym do golenia będzie wspomniany wcześniej GAME.SSV. Tam modyfikujemy heksy pod następującymi adresami:

$950 - zbroja
$960 - blaster
$964 - shotgun
$968 - super shotgun

i tak, skacząc, co 4 bajty, znajdujemy kolejne bronie - aż w końcu w $984 mamy BFG. Dalej rozpoczynają się rozmaite znajdźki:

$988 - shells
$98C - bullets
$990 - cells
$994 - grenades
$998 - rockets
$99C - slugs
$9A0 - duad damage
$9A4 - guard
$9A8 - silencer
$9AC - rebreather
$9B0 - enviroment suit
$9B4 - ancient head
$9B8 - adrenaline
$9BC - bandolier
$9C0 - ammo pack
$9C4 - data cd
$9C8 - power cube
$9CC - pyramid key
$9D0 - data spinner

Można je sobie modyfikować wedle woli i humoru (tylko jak zawsze - bez przesady! Nie zaczynajcie od razu od jakichś kosmicznych wartości!).

Teraz bierzemy się za pliki z rozszerzeniem *.SAV. Ale czasem jest ich kilka. Który jest tym właściwym? Odpowiedź znajdziecie w pliku SERVER.SSV, znajdującym się w tym samym katalogu. Szukajcie od adresu $20, aż do znaku $ (a jeśli takowego nie będzie to, aż do końca tego pliku). A co tam znajdziemy? Np. jeśli będzie tam ciąg "base1$base2", to właściwym plikiem do edycji będzie ten o nazwie base1.sav. Podobnie, gdy będzie tam ciąg: "base1base1base1" itd.

A co robimy, gdy już wiemy, który plik jest tym właściwym? Odszukujemy ciąg znaków **$ 80 96 01 20** do **4D 02 20**. Teraz przesuwamy się o:

28 bajtów w głąb pliku - gdzie mamy aktualną wartość naszej energii (mieści się w 2 bajtach)

32 bajty w głąb pliku (nie od poprzedniego parametru, ale od w/w ciągu znaków!) - maksymalna ilość energii.

Modyfikujemy oba parametry, pamiętając, by aktualna wartość była mniejsza/równa maksymalnej :). Uwaga: wpisanie wartości wyższej niż $7FFF, powoduje PRZEKRĘT LICZNIKA. Ale żeby było śmieszniej jest to dobra metoda na... god-mode. Po prostu wpisujemy coś, co sprawi, że będziemy mieli energię ujemną (nie bójcie się, nie umrzecie!). I teraz, niezależnie od tego, jak mocno będziemy obrywać, energia będzie pozostawała bez zmian! No bo komputer chce ją zredukować do zera - a ona już jest poniżej zera. Sporo gier w takim momencie się zawiesza; Q2 nie. Doceńmy geniusz jego programistów :).
Teraz to można poszaleć...

Draco

Ps. Wiem, że to samo można osiągnąć, wpisując cheaty czy inne tipsy. Na Mount Everest TEŻ można się wspiąć samemu albo np. zażądać, by dostarczono nas tam w lektyce niesionej przez Szerpów czy np. na pokładzie helikoptera. Skutek ten sam - ale kogo ludzie bardziej szanują - co?

(*) - tak się składa, że prawdę mówiąc nie bardzo wiem o czym mam jeszcze pisać w cyklu "poradnik Hackera". Moim zdaniem poruszyłem tam już wszelkie tematy, które mogą się przydać początkującym "włamywaczom". Zostaliście nauczeni alfabetu, a teraz reszta należy do Was. Sami musicie nauczyć się tworzyć za pomocą tych "literek" rozmaite dzieła. Czemu Wam w tym nie będę pomagał? Sam uważam się za człowieka średnio zaawansowanego w rozmaitych metodach włamów i nie będę się kompromitował przed prawdziwymi fachowcami, udzielając porad na temat czegoś, czego sam nie jestem pewien lub nie umiem za dobrze. Czy to jednak znaczy, że PH znika na stałe z łamów Action Plus? Otóż nie. Gdy tylko coś ciekawego przyjdzie mi do głowy, gdy znajdę nową metodę włamów, gdy uznam, że znalazłem coś, co warto "podać dalej" - no to macie jak w banku, że PH powróci. Przypomnę też, że nadal funkcjonować będzie dział "wytrychy", w którym będę opisywał rozmaite programy do modyfikacji gier. Otrzyjcie łezki :)

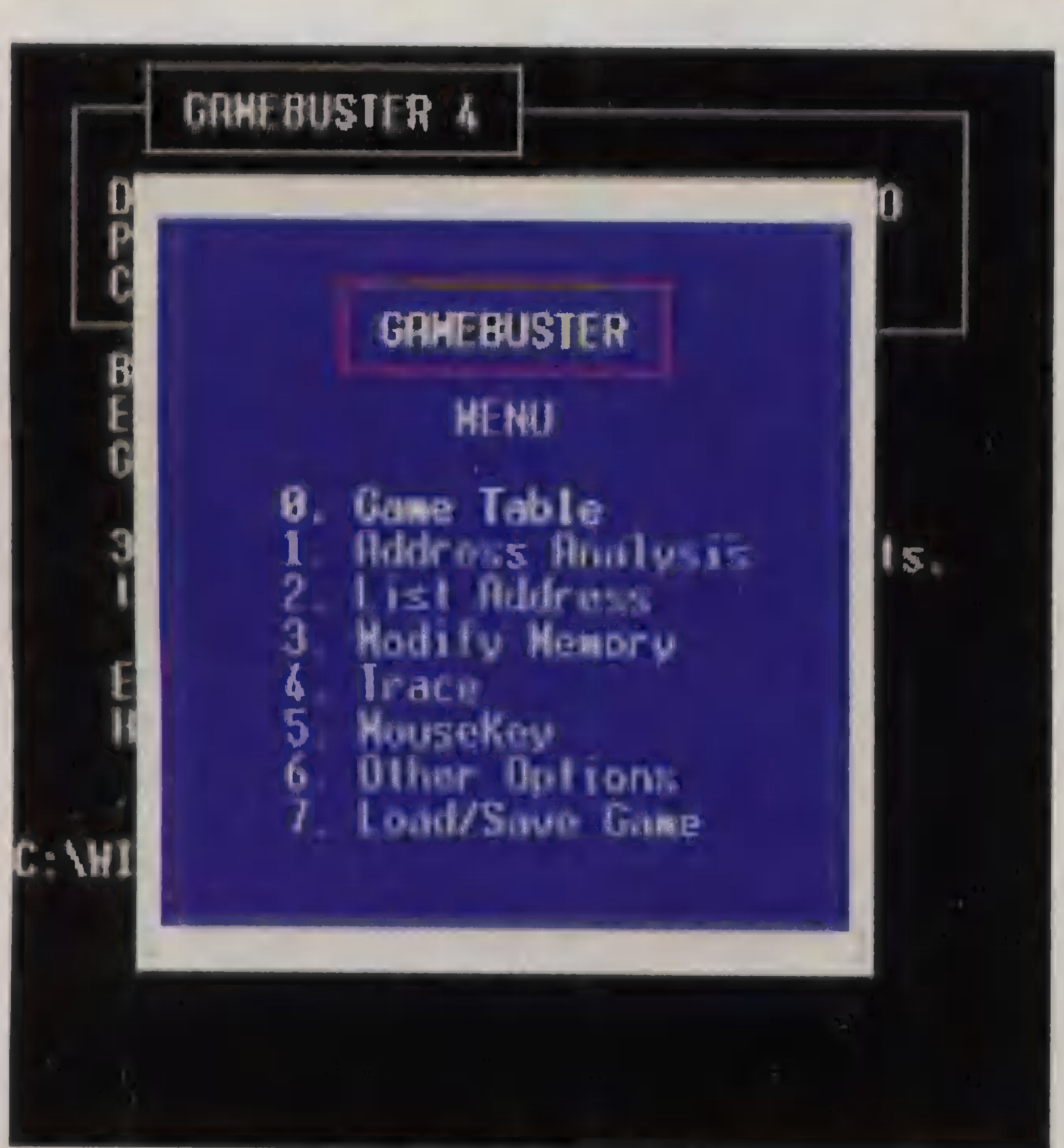
Wytrychy

Cześć!

Witam po nieoczekiwanej przerwie. Czemu się tak stało, wyjaśniam we wstępie do Poradnika Hackera, więc tu nie będę się powtarzał. Za to wyjaśnię inną sprawę. Otóż od jakiegoś czasu na Cover CD CDA nie ukazują się programy, które tu omawiam. Miało być tak, że program omówiony w nr X AP znajdzie się na Coverze CDA X+1. Wszelako z uwagi na sezon wakacyjno-urlopowy i wynikające zeń trudności skoordynowania działań pomiędzy różnymi ludźmi, a także z powodu chronicznego braku miejsca na ostatnich CD, coś nie za bardzo udało się nam/mi wrzucić na CD dział Hacker. Ale spoko. Wszystko jest pod kontrolą. Obiecuję, że już wkrótce na CD ponownie pojawią się te programy - tj. zaległe i te, które omawiam właśnie teraz. Mam nadzieję, że błyskawicznie wyrównamy zaległości i odtąd będziemy już mogli "jechać na bieżąco". OK, tyle mego przynudzania na tematy ogólne. Pora na konkrety!

Game Buster 5.0

Całkiem niezły użytek, powiedzmy w stylu Game Wizarda (uczciwszy wszelkie proporcje :)). Wszelako przeznaczony tylko dla tych, którzy bawią się grami DOS-owskimi. W Windowsie nie pograsz! (W sesji DOSa też, jakby kto pytał). Muszę przyznać, że program spodobał mi się, ponieważ okazał się całkiem przyjemny w obsłudze, a i jego możliwości w pełni wystarczają do zabawy. Co więcej posiada on kilka opcji, których właściwie nie spotkałem nigdy wcześniej w żadnym z omawianych programów (a jeśli nawet to nie pamiętam). Zatem oprócz standardowego wyszukiwania i podmieniania wartości (w heksach of course) podczas działania gry, ma też możliwą do rozbudowy bazę danych poprawek (to akurat żadna rewelacja, ale miło, że ktoś pomyślał). Natomiast ciekawostką jest fakt, że GB potrafi np. MODYFIKOWAĆ prędkość aktualnie działającej gry i to w sporym zakresie (od +9 do -9, dla 0 = standardowa prędkość). Nie wspominając o takich bajerkach, jak możliwość przełączania gry na myszkę (jeśli nawet nie ma ona tego w swych opcjach - przyznaję, że tej opcji nie testowałem) czy podmiana obłożenia klawiatury. Ma też coś, co można potraktować jako specyficzny screen-saver, boss-key i parę innych ciekawych drobiazgów. Do tego dochodzi bardzo ładnie omówiona obsługa w helpie. Program zawiera także opcje dla nieco bardziej zaawansowanych "grzebaczy" (np. trace), których nie omówię, bo początkującym się nie przydadzą, a tym, co już coś wiedzą, mówić tego nie trzeba :).



Ocena: * * * *
Prostota obsługi: * * * *
Możliwości: * * * *

Plusy:
- Sporo ciekawych możliwości nie spotykanych w innych programach
- Prosty do obcykania

Minusy:
- Tylko pod DOS
- Przydałby się kalkulator do konwersji hex/decymal.

Podsumowanie:

Wniosek: Dobry program; widać, ze ktoś nad nim siedzi od dłuższego czasu i dobrze wie, czego potrzebuje ktoś, kto miesza w grach. GB adresowany jest w sumie do tych "zieleńszych" adeptów sztuki modyfikowania w grach, ale i w rękach zaawansowanego użytkownika okazuje się być przydatnym. Dobrze jest go mieć. Naturalnie tylko wtedy, gdy bierzemy się za gry w DOSie.

SaveCheat v1.1

Programik okazał się - przy pierwszym "luknięciu" - rodzimą produkcją, bo stworzony jest przez Maćka Drejaka. Potem jednak okazało się, że albo Szwedzi noszą typowo polskie nazwiska, albo też nasz rodak wyemigrował na Północ :). W każdym razie jest to staroć nieziemski, bo z roku bodaj 1984 (!). Wspominam o nim głównie przez sentyment; raz ze względu na autora, dwa z uwagi na to, że był to pierwszy program do "mieszania" w grach na PC, jaki wpadł mi w ręce. Naturalnie o tym, że chodzi TYLKO I WYŁĄCZNIE w DOS mówić chyba nawet nie muszę? Co potrafi SCh? Cóż, niewiele. Potrafi edytować save'y gier i wyszukiwać w nich zlecone przez obsługującego wartości. I to zasadniczo wszystko, co o nim można powiedzieć... Niedużo, prawda? No, ale w 1984 r to było bardzo dużo...

Ocena: * *
Prostota obsługi: * *
Możliwości: *

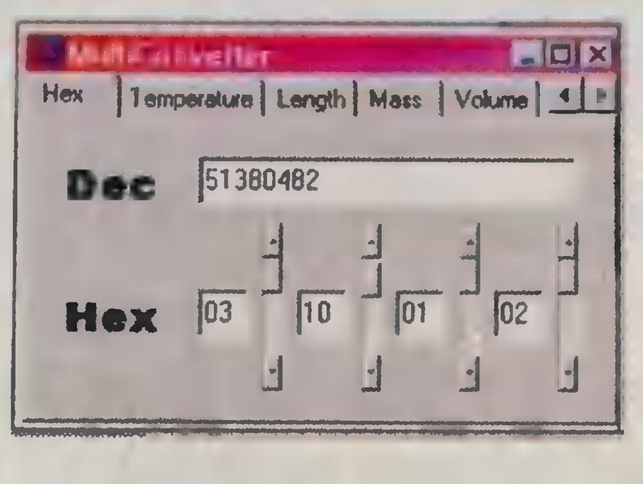
Plusy:
- zajmuje niewiele miejsca na HDD :))
- to co umie, umie dobrze

Minusy
- Bardzo niewielkie możliwości
- tylko DOS

Wniosek: Cóż, gdyby był to jedyny dostępny program na PC do edycji save'ów... ale nie jest. I do momentu, gdy się to nie zmieni, uważam, że możecie go sobie odpuścić. No chyba, że ktoś - jak ja - maniakalnie kolekcjonuje na HDD wszelkie możliwe programiki, na zasadzie "nigdy nie wiadomo, co się kiedyś może przydać". Wtedy - czemu nie.

MultiConverter

Khem, właściwie ten program jest tylko częściowo przeznaczony dla takich jak my. No, ale nawet dla tego "kawałka" warto go mieć. Czym tak naprawdę jest Multiconverter? To specjalizowany kalkulator, przeliczający... no właśnie. Heksy na decymale i vice versa, kg na funty, galony na litry, stopy na cm, itp., itd. Ilość kombinacji jest naprawdę spora, ponieważ np. możesz się dowiedzieć jaką częścią km jest 5 mm, a przy okazji jak to wygląda w stopach, jardach, metrach, milach itp., itd. Ale to tak na marginesie. Nas interesuje jedno: jest to bardzo sympatyczny i dziko prosty w obsłudze kalkulator hex/decymal i decymal/hex. Prawdę mówiąc nawet 5-letnie dziecko nie będzie miało problemów z jego obsługą. Leniwi nie muszą nawet stukać w klawiaturę; mogą wprowadzić wszelkie dane za pomocą specjalnych suwaków poruszanych myszką. Wszystko jest ładne, duże i czytelne. Aż żal, że autor nie poszedł za ciosem i nie zrobił czegoś utrzymanego na tym poziomie, adresowanego do "hackerów". Ale nie ma co narzekać i warto cieszyć się tym co jest! A uważam, że jest czym.



Dec 51380482

Hex 03 10 01 02

Ocena: * * * *
Prostota obsługi: * * * * *
Możliwości: * * *

Uwaga: oceniam ten program jako konwerter hex/decymal, a nie typowy użytek!

Wniosek: Jeśli szukasz dobrego i prostego w obsłudze konwertera heksów na system dziesiętny - no to właśnie znalazłeś. Szkoda, że nie ma jeszcze, np. konwersji na system decymalny - ale to już szukanie dziury w całym... Ogólnie program wart uwagi, nie tylko z uwagi na heksy.

No i tyle opisów na dziś. Naturalnie nie może też zabraknąć w tym kąciku rozmaitych modyfikacji gier. Oto co dla Was mam; tak twórczość własną, jak i rzeczy pracowicie wyszperane w Internecie...

Drako

POPRAWKI

Hidden & Dangerous

Znajdź w savie gry adres: 120. Zawarta tam liczba odpowiada dostępnej kampanii na zasadzie: wartość 2 = dostępowi do 3-ciej kampanii etc. Tak samo jest pod adresem 122, tyle tylko, że zawarta tam cyferka odpowiada za dostępny level. Zwracam uwagę, by nie wpisać wartości przewyższającej występujące w grze wartości! Warto też zagrać w pierwszym levelu każdej kampanii - dla samej zasady i pewnych upgrade'ów, które potem z tego wynikają.

Fallout 2

Stwórz nową postać w grze. Rozpocznij grę i zgraj ją. Edytuj odpowiedni save (*.gcd) w katalogu z grą. Interesujacy nas plik powinien kończyć się sekwencją 0000 lub 0005. W każdym razie oto adresy:
Offset - Komórka w linii - Parametr
0 - 8 - ST
10 - 2 - PE
10 - 6 - EN
10 - 10 - CH
20 - 4 - IN
20 - 8 - AG
30 - 2 - LK

Uwaga: nie radzę przekraczać wartości 0A w wypadku każdego parametru.

X - Beyond the Frontier

Chcesz mieć więcej kredytów? Eytuj pliki X0.SAV, X1.SAV (naturalnie musisz zorientować się, który z tych plików jest Twoim aktualnym save; dodam tylko, że X99.SAVE to spis save'gameów :)). Szukając wartości kredytów w save pamiętaj, że ignorujemy kropkę w posiadanej kwocie. Tj., jeśli macie na koncie, np. 3456.23, to szukamy wartości 345623 (naturalnie po przeliczeniu na heksy i tym podobnych szykanach).

Listy

Witam wszystkich w kolejnym wydaniu Budki Suflera. Tym razem będzie ono nieco inne niż zwykle: mimo iż nadal jej podstawą są listy od Was, to jednak tym razem nie dotyczą one problemów z grami. Pytania podobnego typu jak poniżej pojawiały się już wprawdzie wcześniej i odpowiadaliśmy na nie na bieżąco, ale ostatnio nasza skrzynka została nimi wprost zawalona... Stąd też i "wydanie specjalne", poświęcone tylko nim - mam nadzieję, że dzięki temu liczba listów z podobnymi pytaniami ulegnie na pewien czas zmniejszeniu i Budka będzie mogła wrócić do swej normalnej formy.

Na początek sprawa tekstów, zarówno słanych do nas, jak i od nas.

Czy wysyłane do was solucje czy poradniki musza spełniać jakieś warunki jeśli chodzi o np. wiek gry?

Andrzej Partyka

W zasadzie tak. Po pierwsze, podobne materiały (czyli np. poradnik do tej samej gry) nie powinny być wcześniej w Action Plusie publikowane. Po drugie, musza to być oczywiście teksty autorskie, a nie przepisane z innych gazet. Zresztą, nawet jeśli jest to tekst waszego autorstwa, to nie może on ukazać w innym czasopiśmie - teksty publikuje się na zasadach wyłączności. Po trzecie, nie powinny to być gry stare, chyba ze nadal cieszą się ogromną popularnością (i to nie tylko w małym gronie zapaleńców). Po czwarte tekst powinien zostać przesłany w formie elektronicznej (e-mail, dyskietka) - przepisywanie go z ręcznie napisanego listu nie wchodzi w grę zarówno z powodu czasu na to potrzebnego jak i nieuniknionych w takim przypadku przekłamań. Po piąte najlepiej się z nami skontaktować przed rozpoczęciem pisania poradnika / solucji - to, że poradnik do danego tytułu jeszcze się nie ukazał nie znaczy (zwłaszcza, gdy jest to tytuł nowy), że nie znalazł się w numerze będącym obecnie w drukarni. Po szóste, jeśli już przysyłacie tekst, to najlepiej w zwykłym formacie txt z polskimi znakami - formatowanie z dokumentu Worda ma bowiem to do siebie, ze nie zawsze zostaje zachowane przy odczytaniu pliku na innym komputerze.

PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja: 10.07.99

Patch - Braveheart v3.22
Patch - Civilization II: Test of Time v1.1
Patch - Command & Conquer: Tiberian Sun v1.13
Patch - Drakan v4.42
Patch - Fallout v1.1
Patch - Force 21 v1.01
Patch - Homeworld v1.03
Patch - Jagged Alliance 2 PL v1.5
Patch - Kingpin v1.21
Patch - MechWarrior 3 v1.2
Patch - Prince of Persia 3D v1.01
Patch - Re-Volt v1.1
Patch - Shadow Man
Patch - Sports Car GT v1.551a
Patch - Star Wars Rouge Squadron v1.21
Patch - Starcraft v1.06
Patch - Starcraft: Brood War v1.06
Patch - System Shock 2
Patch - The Settlers III v1.51
Patch - WarHammer 40K: Rites of War v1.1
Patch - Warzone 2100 v1.08
Patch - X - Beyond the Frontier v1.9

Save - Shadow Man

Trainer - Age of Empires 2
Trainer - Cutthroats
Trainer - Disciples: Sacred Lands
Trainer - Driver
Trainer - Homeworld
Trainer - Legacy of Kain: Soul Reaver
Trainer - Monster Truck Madness 2
Trainer - Settlers 3: Quest of the Amazons
Trainer - Shadow Company

www.silvershark.com.pl/aplus

***

Mam pytanie. Czy możecie przysłać mi solucje do Tomb Raider 2 i do Tomb Raider 2: Golden Mask?

Michal Zietek

Przesyłanie pełnych solucji nie wchodzi w rachubę. Jeśli masz konkretny problem, postaramy się go rozwiązać, ale jeśli chcesz w ten sposób jedynie oszczędzić pieniądze na kupnie Action Plusa lub Tipsomaniaka, to wybacz, ale autorzy też musza się z czegoś utrzymać i, choć może się to wydać dziwne, raczej nie będą robić solucji przez dajmy na to miesiąc zupełnie za darmo...

O grzebaniu w grach:

Jaki z tych programów, które opisujecie w wytrychach mają możliwość porównywania? Bo jak mam plik 178kb no to... Możecie mi pomóc?

At-man

Skorzystaj z praktycznie dowolnego opisywanego przez Draco dużego programu, powinny to mieć (niestety, Draco odmówił podania konkretnego tytułu, by nikogo w tym miejscu nie faworyzować). Jeśli akurat żadnego z nich nie posiadasz, to od biedy wystarczy komenda fc, która podaje ci miejsca, w których różnią się dwa porównywane pliki. Należy ona do standardowego zbioru komend w Windows, a używa jej się: fc plik1 plik2

***

Kody do Aliena, które umieściliście na stronie tipsów nie działają lub nie potrafię ich wpisać. Wciskam ~ i F12 ale gdy wpiszę kod to nic się nie dzieje. Proszę o radę.

Sebastian Szewczuk.

Cóż, kody otrzymujemy bezpośrednio od producentów lub znajdujemy na oficjalnych stronach w Internecie i nie zawsze mamy możliwość ich przetestowania. Cześć z nich działa zresztą tylko w przypadku konkretnych wersji gier (na przykład amerykańskiej, a przysłano nam je bez sprawdzenia, ze Polska to jednak Europa...).

Teraz trochę o sprzęcie, autorach i pozostałych gryzących niektórych sprawach:

Odkąd włożyłem jedną z nowszych płytek z CDA komputer nie czyta starszych płyt waszego pisma. Nie chce się otwierać ta przeglądarka. O co biega?

At-man

Niestety nie wiadomo, ale to samo miał swego czasu Mac Abra, tyle ze po graniu w Fallouta - pomogło dopiero przeinstalowanie Windows... Cóż, tak się niestety czasami zdarza...

***

Witam!

Piszę gdyż mam pytanie. Czy można jakoś skontaktować się z którymś z autorów opisów w waszej gazecie? Chodzi mi zwłaszcza o gościa (lub gości), którzy napisali poradnik do Fallout 2. Podpisali się oni jako FoulOut (opis przejścia gry, numer1/99) i The Chosen Two (encyklopedia broni i zbroji, numer 2/99).

R@Yell.

Ze względu na swoje bezpieczeństwo wolą pozostać anonimowi - ale napisz o co ci chodzi, a ja to prześle dalej. Możesz być pewien, że dotrze i to bez ewentualnej bomby.

***

Witam

U mnie w wiosce, gdzie mieszkam nie było Action Plus. Kupiłem go tam gdzie się uczę (Reszel). Już pisałem że nie mam dostępu do AP na łamach CD-A. Dobra, więc gdy go kupiłem i wiem jak wygląda wymienię Wam kilka wad i zalet.

- polepszcie okładkę (lepszy sztywniejszy papier)
- instrukcja do Earthsiege 2 była kiepska
- we wstępniaku "ps. nie ma ps`ów" bezsens (alebowiem naczelny ma cienkie grypsy).
- macie fajne długie opisy (np: Hidden & Dangerous).
- po co drukujecie takie bezsensowne listy!!! Lepiej w ogóle ich nie drukujcie!!!
- co do str. 59 W SIECI. Nie możecie tych patchów, trainerów i savów dać na CD w CD-A?
- nie reklamujcie tak TIPSOMANIAKA (str. 61).
- po co drukujecie TIPSY. Szkoda miejsca. Przecież jest Tipsomaniak. Tak poważnie to lepiej zróbcie księgę z tipsami, a nie dawajcie ich w AP.
- czy dostępne archiwa to tylko nr. 1,4,6-8 czy cały rocznik 1999 i czy nie można AP zaprenumerować?

Dziober

Tak więc po kolei:

Sztywniejszy papier wpłynie niestety negatywnie na cenę pisma, a chyba nie wszyscy czytelnicy (sądząc z listów) by tego oczekiwali...

Kiepska instrukcja do Earthsiege - cóż, była maksymalnie skrótowa i dotyczyła głownie sterowania - aby dać więcej porad musielibyśmy obciąć cos z pozostałych tekstów, a tego nikt by raczej nie chciał (przynajmniej w Redakcji)

O poczuciu humoru Naczelnego najlepiej nie dyskutować (przynajmniej w Redakcji). Tym bardziej, że podpisy pod wstępniakiem to jedyne miejsce, gdzie może się wyszaleć i gdzie reszta zespołu może próbować się na nim odgryźć (co od kilku numerów robi). Zresztą w tym akurat przypadku dopisek PS był dziełem DTP, bo ze względu na wakacje i urlopy Naczelny miał na głowie nieco więcej niż zwykle...

Fajne opisy - dzięki, robimy w końcu co tylko możemy!

Bezsensowne listy - możesz mi wierzyć, że wcale nie wybieram tych najgorszych! Zresztą jeśli dostaje się podobnych rzeczy na pęczki, to na cos odpowiedzieć trzeba. Poza tym ich publikacja może podziałać odstraszająco na przyszłość, a to byłoby mi bardzo na rękę!

W Sieci - te patche zazwyczaj na CDku CD-Action lądują, ale w końcu nie każdy musi go kupować, a jednocześnie coraz więcej osób ma dostęp do Sieci. Dzięki paskowi nie trzeba tracić czasu na szukanie nowości, bo można to zrobić off-line.

Reklama Tipsomaniaka - a jak nowi mają się dowiedzieć, że takie coś istnieje? Jest on przecież jedynym źródłem starszych tekstów, bo większość numerów archiwalnych jest niestety nie do zdobycia.

Niepotrzebne Tipsy - a to miła odmiana... zazwyczaj dostajemy listy z żądaniem powiększenia tego działu... dlatego też jego ograniczenie nie wchodzi w grę, co najwyżej będziemy co pewien czas poświęcać parę dodatkowych stron na wydania specjalne.

Archiwalia i prenumerata - wykaz drukowany na stronie 61 uwzględnia wszystkie aktualnie (w momencie oddawania do druku) dostępne numery. Czasami wycofany już numer może do tego spisu powrócić (na przykład odnaleziona paczka), ale generalnie rzecz biorąc są to pojedyncze przypadki, a nie reguła. Stąd też i pozycja Tipsomaniaka - bez niego wiele tekstów zniknełoby w mrokach dziejów! A sprawa prenumeraty powinna się wyjaśnić już w przyszłym numerze.

Podpowiadacz de Sufler

CD
tipsOmaniak
Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla "hackerów", patche, save-game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...

Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-gamerów, trainerów, patchy. Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do: *FIFA, Rainbow Six, NFS3, i* innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset MB atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

cena: 25,00 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

4/99 kwiecień cena 3,50

Instrukcje: Spec Ops: Ranger Assault
Solucje:
Blood 2: The Chosen
Redguard
Tom Clancy's Rainbow Six
Starcraft: Brood War
V2000
Oddworld: Abe's Exoddus
Thief: The Dark Project cz. 2
Worms: Armageddon
Poradniki:
Gangsters: Organized Crime
Close Combat 3
Poradnik Hackera
Magic Trainer
Budka Suflera
Tipsy

5/99 maj cena 3,50

Instrukcje: Dark Colony
Solucje:
Shogo: MAD PL
Delta Force
Turok 2: Seeds of Evil
Oddworld: Abe's Exodduscz. 2
Worms Armageddon cz.2
Poradniki:
Alien vs. Predator cz. 1
SimCity 3000
Alpha Centauri
Poradnik Hackera cz. 5
Wytrychy cz. 1
Budka Suflera
Tipsy

6/99 czerwiec cena 3,50

Instrukcje: Stonekeep
Solucje:
Stonekeep
Lands of Lore III
Silver
Dink Smallwood
Heroes of Might & Magic III
Army Men II
X-Wing Alliance cz. 1
Beavis & Butt-Head D U
Poradniki:
Aliens vs. Predator
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

7/99 lipiec-sierpień cena 3,50

Instrukcje: Wacki
Solucje:
Star Wars: Phantom Menace
X-Wing Alliance cz. 2
Poradniki:
Starsiege
Roller Coaster Tycoon
Championship Manager 3
Need for Speed: High Stakes
Corsairs
Civilization: Call to Power cz. 1
Big Race USA
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

8/99 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Fallout
Solucje:
Aliens vs. Predator
Baldur's Gate: OzWM
Requiem
Kingpin
GTA London 1969
Discworld Noir
Corsairs
Poradniki:
Airline Tycoon
Apache Havoc
Jagged Alliance 2
Civilization: CTP cz.2
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

10/99 październik cena 3,50

Instrukcja: Earthsiege 2
Solucje:
Amerzone
Commandos: BtCoD
Dungeon Keeper 2
Tomb Raider 2: Golden Mask
Hidden & Dangerous
Descent 3
Poradniki:
System Shock 2
Age of Empires 2
Budka Suflera
Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ **TIPSOMANIAK........ 25,00 zł**

I/lub

☐ **Nr archiwalne Action Plus**
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać e-mail: dan@silvershark.com.pl
4. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Tipsy

Age of Empires II

MARCO	- odkrywa mapę
AEGIS	-szybkie budowanie
ROCK ON	- 1000 Stone
LUMBERJACK	- 1000 Wood
ROBIN HOOD	- 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	- 1000 Food
NATURAL WONDERS	- kontrolujesz naturę
RESIGN	- pa pa...
WIMPYWIMPYWIMPY	- j/w
I LOVE THE MONKEY HEAD	- VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	- samochód 'cobra'
TORPEDOx	- wykańczasz przeciwnika nr x
TO SMITHEREENS	- masz sabotażystę
BLACK DEATH	- wykańczasz wszystkich wrogów
I R WINNER	- zwycięstwo!

American Deer Hunting 2000

Edytuj config.scr. Znajdź parametr consoleenabled i zmień jego wartość na consoleenabled - 1. Teraz podczas gry naciśnij ~ i wpisz:

teampic	- ???
showanimals	- widzisz zwierzęta
showanimalsonmap	- widzisz zwierzętna na mapie
runfast	- jesteś szybki
fillmode	- ???
stream	- ???

Ancient Evil

Wpisz:

god	- godmode
laser	- dodatkowa broń
wizard	- jesteś Wizardem!
skip	- skok na następny level

Arsenal

Wpisz: eureka - i masz wszystko

Delta Force 2 (Demo)

Naciśnij ' i wpisz: imnotafraidtofight. W efekcie: godmode i nieskończona amunicja.

Drakan: Order of the Flame

Naciśnij \ i wpisz: debug on - wchodzisz do debug mode (ponowny wpis - wyjście). Teraz wpisz:

all weapons	- wszelka broń
give ####	- dostajesz przedmiot ####
smoghead	- zdrówko
iamgod	- godmode

Grand Theft Auto - London 1969

Oto wszystkie możliwe cheaty. Wpisz:

6661970	- nieskończone życie
tourettes	- j/w ale naciśnij *, a dostaniesz broń
flashmotor	- wszystkie levele
super well	- j/w
travelcard	- j/w + broń!
averyrichman	- 999999999 points.
uaintnuffin	- j/w + broń, naciśnij * a otrzymasz wszystkie znajdźki
rommel	- debug mode
deathtoall	- potem naciśnij *, a dostaniesz wszelką broń
flashmotor	- wybór levelu
tithead	- brak policji
iamfilth	- j/w
iamgod	- dzieją się DZIWNE rzeczy
psychadelic	- zmieniasz kolory za pomocą klaksonu
silence	- wyłączasz policyjne radio
driveby	- herc (?)
asawindow	- nieskończone życie; naciśnij * by dostać wszelką broń

Grand Theft Auto 2 (Demo)

W katalogu Data znajdź plik NYC.GCI i edytuj go. Co można zakombinować?

1 {turbo} - [dla samochodów mających

turbo 1	- włączone
0	- wyłączone]
f14.500 {mass}	- [waga pojazdu]
f0.500 {front mass bias}	- [masa przodu samochodu]
f2.000 {brake friction}	-[sprawność hamulców]
f0.400 {turn ratio}	- [przyśpieszenie]
f1.250 {rear end stability}	- [stabilność tyłu pojazdu]
f0.400 {handbrake slide value}	- [poślizg na ręcznym hamulcu]
f0.415 {max_speed}	- [maksymalna prędkość]
f1.000 {anti strength}	- [odporność
pojazdu; f0.000	- nietykalność]
f0.180 {gear2 speed}	- [max. prędkość na danym biegu]
f0.290 {gear3 speed}	- [j/w]

Naturalnie nie są to WSZYSTKIE możliwe parametry, które można edytować. Jednak pozostałe rozgryzajcie już sami.

Gulf War: Operation Desert Hammer

Naciśnij podczas gry Enter i wpisz:

power me	- godmode + full broni, energii, uderzeń powietrznych
regen me	- godmode + uleczenie
call strike	- dodatkowe air-strike
done	- następny level
goodkeys	- ???
hud	- HUD On/Off

Homeworld

Wystartuj grę z dopisanym poniższym parametrrem w w linii komend. Np. c:\homeworld\homeworld.exe /debug. Można stosować dowolną ilość parametrów naraz

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Action PLUS

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

/debug - Debug Mode
/noBG - wyłączamy tło (Galaxy Backgrounds)
/noCompPlayer - wyłączamy komputerowych oponentów
/notactics - brak Taktyki
/noretreat - wyłączamy opcję "retreat" (ucieczka) w Taktyce
/disableAVI - wyłączamy filmiki

Nocturne (Demo)

Wpisz:
giveallammo - 100 sztuk amunicji do wybranej broni
gathering - godmode
crossbow - kusza
tommygun - pistolet maszynowy
beavis - miotacz ognia
shotgun - krowa bojowa :))) (sami się domyślcie co...)
flametip - płonące strzały
freeze - zamraża/odmraża wrogów
battery - regeneruje latarkę (baterię)

Polaris Rebellion

Wpisz:
path - widzisz trasę ruchu wrogów
energize - energia na maxa
invade - 99 statków
fortune - sporo kasy
kill - zabijasz wszystkich
gimme - napakowany maksymalnie statek
whocares - ???
warp - ???

Kody do leveli:
1 = FIRST
2 = WARPDRIVE
3 = GRAVITY
4 = ICEWORLD
5 = LASERBEAM
6 = VOLCANO
7 = LAVADOME
8 = THUNDER
9 = METEORS
10 = STARSHIP
11 = WASTELAND
12 = SANDSTORM
13 = CARAVAN
14 = REBIRTH
15 = OASIS

Rainbow Six: Rogue Spear

Naciśnij ; i wpisz:
teamgod - godmode dla całego zespołu
1-900 - głęboki oddech
5fingerdiscount - odnowienie ekwipunku
avatargod - Avatar God Mode
bignoggin - wielkie głowy
clodhopper - Clodhopper Mode
explore - tylko zwiedzanie
meganoggin - jeszcze większe głowy
nobrainer - inteligencja
stumpy - Stumpy Mode
teamgod - Team God Mode
teamshadow - niewidzialność dla całego teamu
theshadowknows - niewidzialność
turnpunchkick - Side Scroller Mode

Poniższe kody wpływają na sposób rysowania mapy:

normalcolors, panickedcolors, roestatecolors, roespeedcolors, combatstatecolors, behaviorcolors, psychstatecolors,threatawarenesscolors, alertnessstatecolors,alertnessstatecolors, aiplancolors, levelmaps, testplan, drawplan, pathpointlinks, coverpoints, pathpoints, objectwalls, obstaclewalls.

Reflux

Aby przejść do następnej misji naciśnij naraz Shift + W + N

Uwaga: gra występuje też pod tytułem Robo Rumble

Re-Volt

Kody należy prawdopodobnie należy wpisać jako swoje imię w grze:
carnival - wszystkie wozy
sadist - obsługa broni prawym Shiftem
tracker - wszystkie trasy
changeling - zmiana pojazdu w czasie wyścigu
tvtime - dodatkowe kamery pod klawiszami F5 i F6
drinkme - mniejsze pojazdy
urco - mamy UFO!

Wpisz się jako: makeitgod. Teraz jednokrotne naciśnięcie F6 daje clipping mode, dwukrotne - lot samochodem.

Edycja pojazdów:

Otwórz katalog "cars" w grze, znajdź samochód, którym się poruszasz. Otwórz plik Paremeters.txt, znajdź linię "TopSpeed" i zmień ją jak chcesz. W podobny sposób możesz edytować inne parametry pojazdu (przyśpieszenie itd).

Shadow Man

W folderze DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH masz 3 pliki: E3.MSC, DEBUG.MSC i RELEASE.MSC. Zmień nazwę ostatniego na RELEASE.MEN. Teraz zmień nazwę pliku DEBUG.MSC na RELEASE.MSC. Uruchom grę. W menu powinieneś mieć dodatkowe cheat-menu. Miłej zabawy!

Sinistar Unleashed

Naciśnij ~ i wpisz:
cheatnodmg - godmode
cheatfreecrystal - kryształy za friko!
cheatsnapshotaitext - AI texts
level # - skok na level # (0-23)

Uwaga: gdyby cheaty nie działały, spróbujcie tak: naciśnij "home", wpisz cheat, znów naciśni "home".

System Shock 2

Naciśnij SHIFT i ; (średnik) po czym wpisz:
summon_obj xxxx - (zamiast xxxx wpisz wybrany przedmiot):

Broń:Psi Amp, Wrench, Pistol, Shotgun, Assault Rifle, Laser Pistol, EMP Rifle, Electro Shock, Gren Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon, Worm Launcher, Crystal Shard, Viral Prolif

Amunicja: Standard Clip, HE Clip, AP Clip, Timed Grenade, EMP Grenade, Incend. Grenade, Prox. Grenade, Toxin Grenade Small Prism, Large Prism, Pellet Shot Box, Rifled Slug Box

Patche: Med Patch, Detox Patch, Rad Patch Medical Kit, Psi Patch, Psi Booster, Speed Boost, Strength Boost, INT Boost

Zbroje: Light Armor, Medium Armor, Heavy Armor, Reflec Armor, Vacc Suit, Worm Skin

Przedmioty: Soda Can, Chips

Implanty: Wide Machinery, BrawnBoost, EndurBoost SwiftBoost, SmartBoost, WormBlood, WormHeart

Wrogowie: Blast Turret, Laser Turret, Turret Slug Thrower, Protocol Droid, Midwife, Rumbler, Delacroix, Grub, Swarm, Overlord, Greater Over., Arachnightmare, Male Appar., Female Appar., CrewWoman, Invisibile Arachnid, Turret Rocket, CrewWoman, MaleCrew

Karty kodowe: Med Card, Science Card, Crew Card R and D Card, Rec Crew Key, Med Annex Key, Cryo Card, Crew 2 Card

Rzeczy do przebadania: Monkey_Brain, Rumbler Organ, Grub Organ, Swarm Organ, Mn. Over. Organ Gr. Over. Organ, Arach. Organ, Midwife Organ

Inne przedmioty: Molec. Analyzer, ICE Pick Recycle r 1 Nanite, 5 Nanites, 10 Nanites, 20 Nanites, Fusion Shot, EMP Shot, Explode Barrel, Rad Barrel, Stats Trainer, Tech Trainer, Weapon Trainer, PSI Trainer, WormGoo,Hydro Card A (opisana jako Hydroponics A) Hydro Card B (opisana jako Hydroponics B), Hydro Card D (opisana jako Hydroponics D), Rickenbacker Card (nie używana), Bridge Card (opisana jako Bridge Access Card), Security Card (używana na pokładzie 4 przy dostępie do Sim Unit 2), RadKey Card (opisana jako Circuit Card), ID Cards (nie używana), Rick Room Key (opisana jako Diego's Room Key), Ops Override Key (używana na pokładzie 4), Eng Override Key (nie używana), Shuttle Access Key (opisana jako Shuttle Bay Access)

Zdobycie odczynników:
wystarczy wpisać summon_obj chem #1, by dostać odczynnik numer 1 - lista poniżej:
Chem #1 - Fm Fermium
Chem #2 - V Vanadium
Chem #3 - Ga Gallium
Chem #4 - Sb Antimony
Chem #5 - Y Yttrium
Chem #6 - Cu Copper
Chem #7 - Cf Californium
Chem #8 - Na Sodium
Chem #9 - Os Osmium
Chem #10 - Ir Iridium
Chem #11 - As Arsenic
Chem #12 - Cs Cesium
Chem #13 - Hs Hassium
Chem #14 - Te Tellurium
Chem #15 - Mo Molybendium
Chem #16 - Tc Technetium
Chem #17 - Ra Radium
Chem #18 - Ba Barium
Chem #19 - Se Selenium

I na koniec kody ogólne (już bez summon_obj):
psi_full - full psi points
ubermensch - masz napakowanego gościa
add_pool - dodatkowe moduły
show_version - wersja gry
toggle_inv - pokazuje co masz
cycle_ammo - przegląd amunicji
toggle_compass - kompas
shock_jump_player - skoki
look_cursor - look mode
reload_gun - przeładowanie broni poza inventory
swap_guns - zamienia primary i secondary weapon
wpn_setting_toggle - weapon settings
select_psipower - wybór mocy
equip_weapon - wybiera broń
cycle_weapon - następna broń
psi_power - moc psi (1-5 level)
open_mfd - otwiera MFD
stop_email - zatrzymuje odtwarzanie e-maila
clear_teleport - czyści ekran z markerów teleportu
quickbind - ???
toggle_mouse - przełączanie z kursorów na mysz i odwrotnie
frob_toggle - ???
quicksave - wiadomo
quickload - j/w

PRECZ Z WYSOKIMI CENAMI!

Zgadzamy się z Tobą. Dlatego my w CD Projekt robimy wszystko, aby gry były jak najtańsze. Wszystkie gry na tej reklamie kosztują duuuuużo mniej niż 100 zł. Pamiętaj, aby grać w najlepsze gry nie musisz dużo płacić!

Nowości CD Projekt

tanio!

69 zł
Airline Tycoon
PL

AIRLINE TYCOON

Symulacja ekonomiczna na wesoło. Pokieruj swoją własną linią lotniczą tak, aby zdobyć jak najwięcej klientów i zbudować lotnicze imperium oplatające siecią połączeń cały świat.

Już w sprzedaży

69 zł

DESCENT 3
2CD
PL

DESCENT 3

Ta gra pokaże Ci co to jest prawdziwa akcja, pościgi i walka w środowisku 3D. Nisamowita gra ze znanej serii Descent przykuje Cię do monitora na długie wieczory. Zapnij więc pasy i jazda.

Od października

79 zł

PIZZA SYNDICATE
PL
SOFTWARE 2000

PIZZA SYNDICATE

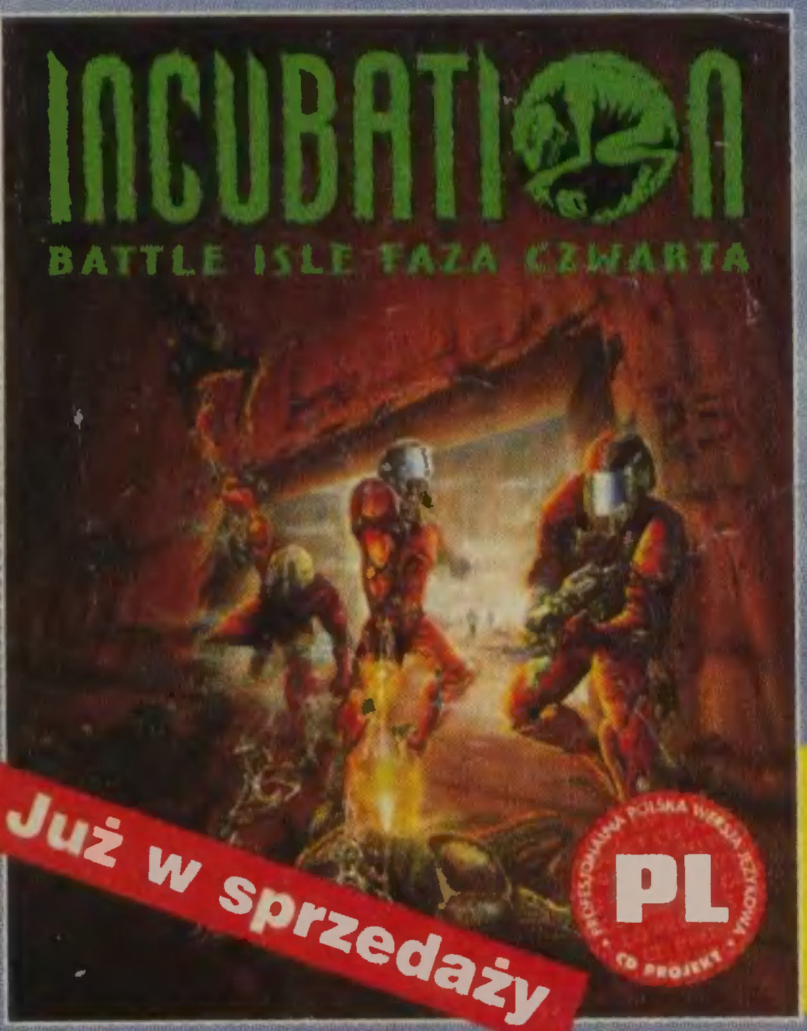
Przygotuj najlepszą pizzę na świecie, a Twoi klienci będą zachwyceni. W tej grze przekonasz się jednak, że stworzenie dobrze prosperującej sieci pizzeri nie jest wcale takie łatwe ale zawsze jest bardzo pasjonujące.

Od października

69 zł

Nowe edycje znanych hitów w polskich wersjach językowych i w rewelacyjnie niskich cenach 49 zł

taniej!

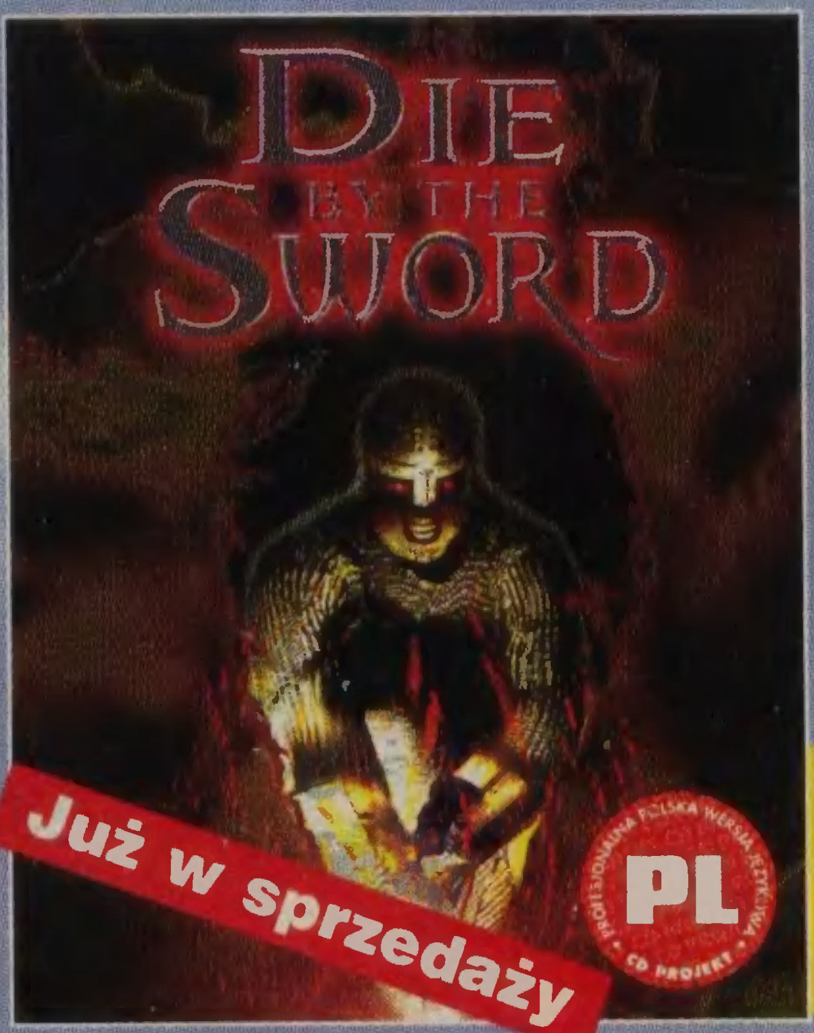

INCUBATION
BATTLE ISLE FAZA CZWARTA
PL

INCUBATION

Wspaniała gra strategiczna rozgrywana w systemie turowym. Dowodząc grupą kosmicznych marines musisz pokonać obcych, którzy opanowali kosmiczną kolonię Ziemian. Niesamowita atmosfera grozy rodem z filmów o Obcym.

Już w sprzedaży

49 zł


DIE BY THE SWORD
PL

DIE BY THE SWORD

W tej grze będziesz przemierzał rozległy świat fantasy pełen wrogich stworów. Autorzy gry przygotowali rewelacyjny system sterowania mieczem, dzięki któremu nareszcie będziesz miał pełną kontrolę nad bronią.

Już w sprzedaży

49 zł

CONFLICT: FREESPACE
THE GREAT WAR
2CD
PL

DESCENT FREESPACE

Gra ta została uznana za jeden z najlepszych symulatorów kosmicznych bijący na głowę gry serii Wing Commander. Niesamowity realizm, mnogość statków i złożone zadania to niewątpliwe atuty tej gry.

Od października

49 zł

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA

CDPROJEKT

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt:
0-602 69 59 25, (0-22) 672 89 09
Wirtualny Świat: (0-22) 673 68 04; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawaul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51

Nowości Strefy Niskich Cen

najtaniej!

STREFA NISKICH CEN
ULTRA NISKA CENA
29,90 zł
PL
Extreme Assault
W CAŁOŚCI PO POLSKU

JUŻ W SPRZEDAŻY

EXTREME ASSAULT

Znakomity symulator zręcznościowy, w którym kierując futurystycznym śmigłowcem lub ciężkim czołgiem musisz obronić Ziemię przed inwazją Obcych. Wspaniała grafika nawet bez użycia akceleratorów garficznych. Cena gry to tylko 29,90 zł

STREFA NISKICH CEN
2CD
ULTRA NISKA CENA
29,90 zł
2CD
PL
Battle Isle 2 + Titan's Legacy
W CAŁOŚCI PO POLSKU

JUŻ W SPRZEDAŻY

BATTLE ISLE + TITAN'S LEGACY

Gra startegiczna, która mimo upływu czasu zadziwia fanów strategii niesamowitą grywalnością i oryginalnymi wątkami taktycznymi. Teraz wydana w polskiej wersji językowej wraz z dodatkowymi misjami Titan's Legacy. Cena zestawu to 29,90 zł

STREFA NISKICH CEN
4 CD
ULTRA NISKA CENA
39,90 zł
Atlantis
4CD
PL
Atlantis
W CAŁOŚCI PO POLSKU

W LISTOPADZIE

ATLANTIS

Wysoko ceniona przez graczy i pisma gra przygodowa. Akcja rozgrywa się na mitycznej wyspie Atlantydzie, gdzie czeka na odkrycie wiele tajemnic i zagadek. Świat gry przedstawiony jest w pięknej grafice autorstwa mistrzów z firmy Cryo. Gra jest w polskiej wersji językowej i zajmuje aż 4 CD a kosztuje tylko 39,90 zł.

Aby otrzymać te gry w podanych cenach, najszybciej i prosto do domu możesz zamówić je w jednej z firm wysyłkowych:
CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT: (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, lub WIRTUALNY ŚWIAT: (0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

Kupisz je także we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie całego kraju.

SCAN VANGIS 2011 FOR
WWW.RETROREADERS.MAKII.PL